PC ACTION

www.pcaction.de

DIE LETZTE AUSGABE!

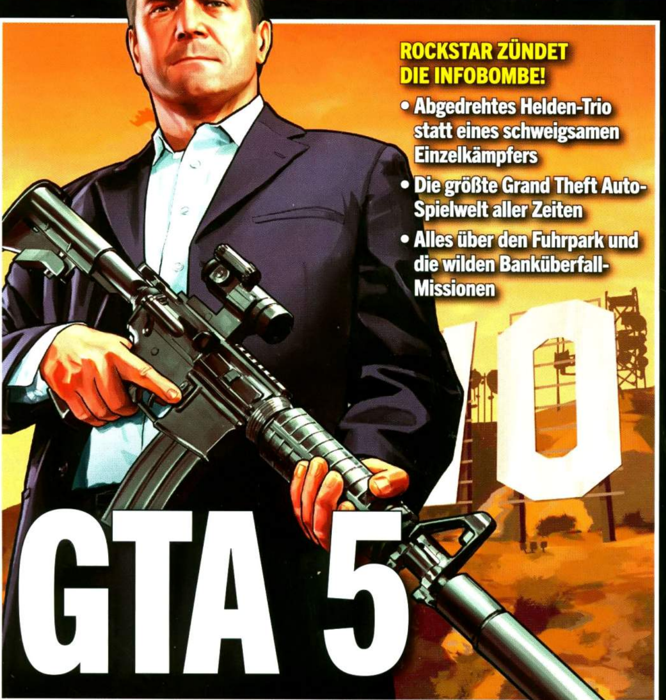
TOP-VOLLVERSION AUF DVD

ARCANIA GOTHIC 4

Brandaktuelles Rollenspiel aus dem Jahr 2010 mit riesigem Spielumfang und Grafik auf Top-Niveau!

ÜBER 45 MINUTEN HI-RES-VIDEOS:

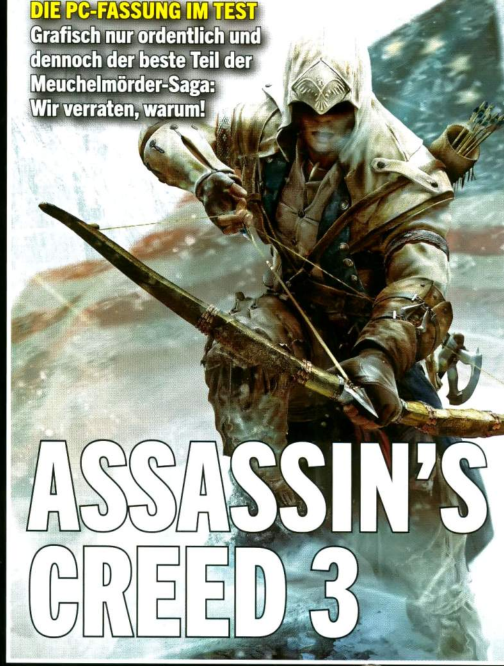
Hitman: Absolution • Far Cry 3 • Assassin's Creed 3 Crysis 3 • The Elder Scrolls Online • Need for Speed: Most Wanted • Call of Duty: Black Ops 2



ROCKSTAR ZÜNDET DIE INFOBOMBE!

- Abgedrehtes Helden-Trio statt eines schweigsamen Einzelkämpfers
- Die größte Grand Theft Auto-Spielwelt aller Zeiten
- Alles über den Fuhrpark und die wilden Banküberfall-Missionen

GTA 5



DIE PC-FASSUNG IM TEST

Grafisch nur ordentlich und dennoch der beste Teil der Meuchelmörder-Saga: Wir verraten, warum!

ASSASSIN'S CREED 3

01/2013 | € 5,50



Österreich € 6,20; Schweiz sfr 11,-; Dänemark dkr 55,-; Holland, Belgien, Luxemburg € 6,50; Frankreich, Spanien, Portugal, Italien, Griechenland € 7,50

4 395002 705500 01

TOMB RAIDER

LARAS HÄRTESTES ABENTEUER

Intensiv und mit vielen frischen Ideen: Das fantastische Comeback der Action-Ikone!



FREE2PLAY: DAS AUFBAU-STRATEGIE-BROWSERGAME



... und das ist auf der DVD:

VOLLVERSION auf DVD









Fakten zum Spiel im Überblick:

- Teil 4 der legendären Rollenspiel-Saga (2010 erschienen)
- Lebendige Spielwelt mit weitläufigen Wäldern, Städten, Dungeons, Festungen, Tälern, Verliesen und Dörfern
- Wunderschöne, abwechslungsreiche Landschaften in verschiedenen Klimazonen
- Kämpfen Sie mit Waffen und mächtigen Zaubersprüchen!
- Fantastische Atmosphäre dank Tag-und-Nacht-Wechsel und Wettereffekten (Regen, Wind)
- Vielfältiges Handwerks- und Rüstungssystem

ARCANIA: GOTHIC 4

Freuen Sie sich auf ein wunderschönes, topaktuelles Rollenspiel-Abenteuer! Denn **Arcania: Gothic 4** ist erst vor zwei Jahren erschienen und glänzt mit einer sehenswerten Grafik, die mit Tag-und-Nacht-Wechseln und einer abwechslungsreichen Spielwelt daherkommt. Zur Atmosphäre tragen nicht nur die liebevoll gestalteten Landschaften und Städte bei, auch die Sprachausgabe (inklusive bekannter Synchronsprecher) und Musikuntermalung überzeugen. Wer sich im **Gothic**-Universum auskennt, wird viele gute (und weniger gute) alte Bekannte wiedertreffen, darunter Diego, Milten oder Gorn. Und natürlich gibt es sowohl entlang der Hauptstory als auch abseits der Quests viel zu erforschen und zu entdecken.

SYSTEM-VORAUSSETZUNGEN:

Windows XP/Vista/7
Pentium 4 3,2 GHz oder AMD Athlon 3500+
1 GByte RAM (WinXP) bzw. 1,5 GByte (Vista)
ca. 10 GByte freier Festplattenspeicher
DirectX 9.0c oder höher

Inhalt der Heft-DVD

VOLLVERSION
Arcania: Gothic 4

VIDEOS
Assassin's Creed 3
Call of Duty: Black Ops 2
Crysis 3
Far Cry 3
Hitman: Absolution
Need for Speed: Most Wanted
The Elder Scrolls Online
Vollversion: Arcania – Gothic 4



TESTS
TIPPS
NEWS
WISSEN
PRAXIS



PRÄSENTIERT VON



€ 5,99 Dezember/Januar 03/2012
Österreich € 6,50 | Schweiz sfr 10,50 | Holland/Belgien/Luxemburg € 6,90

PAD&PHONE

ANDROID | iPHONE & iPAD | WINDOWS PHONE | ZUBEHÖR | APPS | SPIELE



TEST: Microsofts Windows-8-Tablet gegen Asus Vivo Tab RT
TEST: HTC Windows Phone 8X

5 Smartphones testen & behalten:
HTC-Lesertest mit Topmodellen!





iPhone 5 & iPad 4
TEST: Langzeittest und Tipps
ALTERNATIVEN: One X+, Padfone 2, Razr i, Desire X u. v. m.

Nexus 10 & Nexus 4
So gut sind Googles Topmodelle

Galaxy Note 2
TEST & TIPPS zum Mega-Smartphone

10 Euro sparen!
Bei hochwertigen Hüllen & Taschen für Smartphones, Tablets oder Notebooks*
* Die Aktion endet am 30.01.2013, Details auf Seite 6



Test, Tipps & Praxis

21 Top-Spiele
Rätseln, planen, leveln, kämpfen – für jeden ist etwas dabei.

Frohes Fest!
Unsere Empfehlungen für Tablets, Smartphones, Zubehör & Apps

Profi-Tipps
Mehr Sicherheit und Laufzeit + vollständiges Backup ohne Root

Das Magazin rund um Smartphones & Tablets

Jetzt auch im Abo
www.pcgh.de/go/ppabo



Neue Ausgabe jetzt am Kiosk erhältlich oder einfach online bestellen unter: www.pcgh.de/go/padandphone

Kostenlose Leseprobe der Pad & Phone auf Ihrem iPad – jetzt im App Store!

Extrem limitiertes Sammlerstück

Ja, Sie haben auf der Titelseite richtig gelesen: Sie halten gerade die absolut letzte Ausgabe der PC ACTION in den Händen. Nach 17 Jahren haben wir uns schweren Herzens entschieden, das Heft aus wirtschaftlichen Gründen einzustellen. Auch wenn uns mehrere Tausend Abonnenten bis zuletzt die Treue hielten, machten die stetig sinkenden Verkaufszahlen im Einzelhandel diesen Schritt unumgänglich.

Wir bedanken uns ganz herzlich bei allen Lesern der PC ACTION für eine wilde, stressige, nicht immer einfache, aber auch schöne Zeit, und für Ihre Treue. Vielleicht lesen wir uns ja schon bald bei einem unserer Schwestermagazine aus der großen PC-Games-Familie wieder! Natürlich wollen wir Sie auch im Editorial dieser letzten Ausgabe der PC ACTION auf die Themen im Heft einstimmen. Passend zu unserer Top-Vollversion **Arcania: Gothic 4** finden Sie ab Seite 86 umfangreiche Tipps & Tricks zum Mega-RPG.

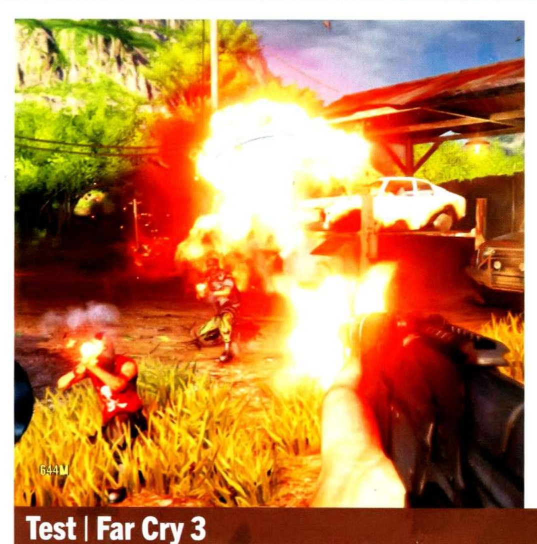
Im Vorschauteil widmen wir uns ausführlich dem wichtigsten Spiel des kommenden Jahres: **Grand Theft Auto 5**! Weitere Themen im Vorschauteil: **The Elder Scrolls Online**, **Tomb Raider** und **Aliens: Colonial Marines**. Auch der Testbereich dieser finalen PCA ist mit Topthemen prall gefüllt. Freuen Sie sich auf dicke Tests zu brandaktuellen Spielen wie **Planetside 2**, **Assassin's Creed 3** und **Far Cry 3**!

Die Redaktion der PC ACTION wünscht viel Spaß mit der letzten Ausgabe Ihres Lieblings-PC-Spielemagazins!



HEFTINHALT

Tests, Vorschauen, Specials: Die Themen der aktuellen Ausgabe.



Test | Far Cry 3



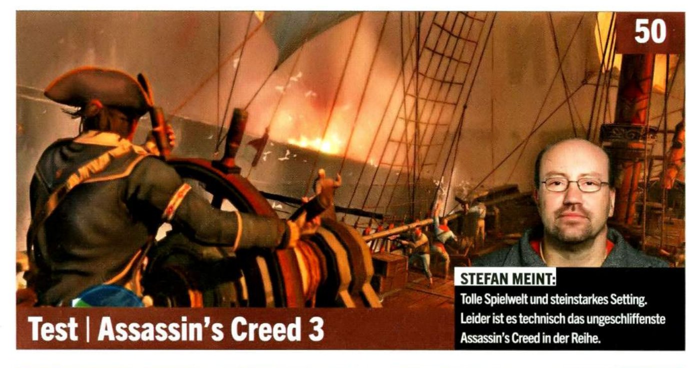
74



FELIX MEINT: Mit verbessertem Sandbox-Gameplay und brachialer Action sorgt Ubisofts durchgeknallter Dschungeltrip für viel Spielspaß.

Heftinhalt 01/13

► mit einem solchen Pfeil gekennzeichnete Artikel sind Titelthemen









SPIELE IM HEFT

DIE REDAKTION

Was bestimmte den Alltag der PC-ACTION-Redakteure in diesem Monat?

WOLFGANG FISCHER // LEITENDER REDAKTEUR



Sport, Rollenspiele, Action-Adventures

IST IM BALLERFIEBER:
... **Far Cry 3**, **Borderlands 2**, **MOHW** und **Black Ops 2** sorgen dafür, dass für andere Genres kaum Zeit bleibt.

FREUT SICH:
... auf den Weihnachtsurlaub und die Möglichkeit, nach der stressigen Vorweihnachtszeit mal richtig auszuspannen.

WIRD:
... die Zeit bei der PC ACTION dank vieler absurder Erlebnisse und unvergessener Momente vermissen.

STEFAN WEISS // REDAKTEUR



Alles außer Sport

MEUCHELT:
... sich durch Rotröcke in **Assassin's Creed 3** und lernt dabei etwas über Amerikas Geschichte.

BLICKT:
... auf viele spannende PCA-Produktionen zurück und sagt zum Abschied leise „Servus!".

SIEHT:
... gespannt dem nächsten Jahr entgegen und wünscht allen Lesern einen guten Rutsch!

SASCHA LOHMÜLLER // REDAKTEUR



(MMO)RPGs, Ego-Shooter, Action, Sport

SPIELT:
... **Far Cry 3**, **Black Ops 2** und **Battlefield 3**.

HÖRT:
... Gypsyhawk.

TRINKT:
... in letzter Zeit viel Tee. Man wird alt.

WINKT:
... der PC ACTION traurig hinterher. War schön mit dir, hab mich damals wegen dir beworben ...

MARC BREHME // REDAKTEUR



Adventures, Rollenspiele, Mods

VERABSCHIEDET SICH:
... als dienstältester PCA-Redakteur im aktiven Dienst mit Tränen in den Augen von seinem Stamm-Magazin.

HOFFT:
... die tollen PC-ACTION-Fans nicht ganz zu verlieren, sondern wenigstens bei PC Games weiter volltexten zu dürfen.

ZITIERT HARRISON FORD:
... und wünscht sich, dass es stimmt: „Große Veränderungen in unserem Leben können eine zweite Chance sein." Prost!

PETER BATHGE // VOLONTÄR



Ego-Shooter sowie Rollen- und Strategiespiele

ERNÄHRT SICH:
... die nächsten Wochen über vor allem von Lebkuchen und selbst gebackenen Weihnachtsplätzchen.

REIST:
... im Winterurlaub in die Welten von **The Witcher 2** und **Skyrim**. Ein Besuch ist schon lange überfällig!

BEDANKT SICH:
... bei allen PC-ACTION-Lesern der letzten 16 Jahre. Servus und auf Wiedersehen!

DOMINIK SCHMITT // VIDEO-REDAKTEUR



Alles, was er von der Couch aus zocken kann

HAT SICH:
... kurz vor der Einstellung der PC ACTION entschieden, in Zukunft eine neue berufliche Herausforderung zu suchen, und feiert somit gleich einen doppelten Abschied in dieser letzten PCA-Ausgabe.

VERABSCHIEDET SICH:
... von allen Lesern und vor allem auch von seinen genialen Kollegen, mit denen er die vergangenen fünfeinhalb Jahre zusammenarbeiten durfte. War eine tolle Zeit.

PHILIPP HEIDE // LAYOUTER

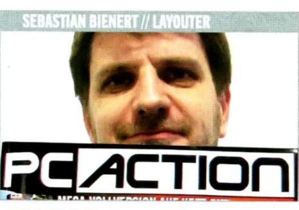


FREUT SICH:
... auf vier Wochen Urlaub am Stück. :)

HÖRT:
... ausdauernd das neue und fantastische Album von **Bjoern Torwellen & Virgil Enzinger: Evolutionary Frontier**.

VERABSCHIEDET SICH NACH MEHR ALS 6 JAHREN:
... von allen treuen Lesern der PCA und Rügen-Ingo im Speziellen! Es war schön mit euch! :-/

SEBASTIAN BIENERT // LAYOUTER



BEDANKT SICH:
... bei allen Kollegen (auch Ex-Kollegen) für viele tolle, aber auch schwierige PC-Action-Produktionen ...

SCHWELGT:
... in der Erinnerung an alte PC-Action-Zeiten ... ach, war das toll, als wir noch lustige Über- und teils sehr bissige Bildunterschriften hatten ... ganz zu schweigen von den legendären Leserbriefonkeln Fränkel und Krauß.

FELIX SCHÜTZ // REDAKTEUR — STARGAST



RPGs, Shooter, Action-Adventures, Strategie, Adventures

SPIELT:
... **Far Cry 3**, **Assassin's Creed 3**, **Little Inferno**, **Defender's Quest**, **Borderlands 2**, **Micky Epic 2** (Xbox 360), **Knights of Pen and Paper** (Android), **PathPix Zen** (Android).

LIEST UND BEFÜLLT:
... Unmengen an Unterlagen für Rente und Versicherung.

HOFFT:
... einige PC-Action-Leser bei PC Games wiederzusehen.





























HITMAN™ ABSOLUTION

100% UNCUT
















MAGAZIN

Was gibt's Neues in der großen Welt der PC-Spiele?



Auf dem Eiland Solstheim vor der Küste Morrowinds erwarten Sie nicht nur neue Gebiete, Schreie und Quests, sondern auch neue und sehr gefährliche Gegner.

TES 5: Skyrim – Dragonborn

ROLLENSPIEL Das nächste Add-on zu Skyrim schickt Sie auf eine Insel voller neuer Quests, Dungeons und Gegner.

Schon seit dem 4. Dezember dürfen Konsolenspieler mit ihrer Xbox 360 das neue Add-on **Dragonborn** erkunden. Bei Bethesdas Spielen ist es gängige Praxis, dass die Erweiterungen zunächst exklusiv für Microsofts Spielkonsole veröffentlicht werden, eine offizielle Aussage zur PC-Version gab es allerdings bis Redaktionsschluss noch nicht. Das offizielle Add-on zu **The Elder Scrolls 5: Skyrim** verfrachtet Sie auf die Insel Solstheim vor der Küste von Morrowind. Dort erforschen Sie die Aschewüsten und Gletschertäler der noch unbekannten Insel und durchstreifen neue Städte und Dungeons auf der Suche nach frischen Quests. Dabei treffen Sie die Dunkelelfen von Rabenfels, den Insel-Ureinwohner Skaal und ergründen das Geheimnis um die Rückkehr eines Drachenbluts. Außerdem gewinnen Sie durch neue Schreie an Macht. Einige der frisch erlernten Sprüche sind so mächtig, dass sie den Willen Ihrer Gegner brechen und sogar Drachen zähmen können. Insbesondere der neue Schrei Drachenform leistet dabei gute Dienste. Mit ihm gewinnen Sie die innersten Kräfte eines Drachens, mit denen Sie kolossale Schläge austeilen und andere Schreie verstärken können. Und das ist auch verdammt gut so, denn im Kampf gegen Ihren bislang tödlichsten Feind – das erste Drachenblut – liegt nicht nur Ihr Schicksal, sondern auch das der Insel Solstheim in Ihrer eigenen Hand. Vor diesem schwierigen Kampf bezwingen Sie andere gefährliche Kreaturen wie Aschenbrut oder Rieklinge, wenn Sie durch die vielen neuen Dungeons streifen. Um diese Gefahren zu überstehen, legen Sie Rüstungen aus Knochen und Chitin sowie Waffen aus Stalhrim an. Obwohl die Anfrage bei Bethesda nach einem Erscheinungstermin der PC-Version keine Erkenntnisse brachte, spekulieren wir darauf, dass der Publisher **Dragonborn** auch PC-Spielern anbieten wird. Wir polieren unsere Glaskugel und tippen einfach einmal optimistisch auf den kommenden Januar …



Neue Schreie und Zauber wie Drachenform verstärken Schreie und lassen Sie kolossale Schläge austeilen.



MARC MEINT: „Was für eine Geheimniskrämerei … Bis jetzt kamen Bethesda-Addons immer später auch für PC. Warum sollte das diesmal anders sein? Erst recht beim so super erfolgreichen **Skyrim**?"

TOPS & FLOPS

Kickstarter



Kickstarter ist DIE Alternative zur klassischen Spiele-Entwicklung mit Publisher-Finanzierung. Unser Special ab Seite 100 zeigt, dass uns in Zukunft erwartet!

Dragon Age 3 kommt später



Das (mittlerweile gelöschte) LinkedIn-Profil eines Ex-Leveldesigners verriet, dass der Titel auch für PS4 und Xbox 720 kommen soll – deshalb aber auch erst 2014.

Neuer Shooter von Splash Damage



Mit **Dirty Bomb** entwickelt Splash Damage (**Brink**) einen (vermutlich Free2Play-)Mehrspieler-Shooter für PC. Der erste Trailer zeigt Straßenschlachten in London.

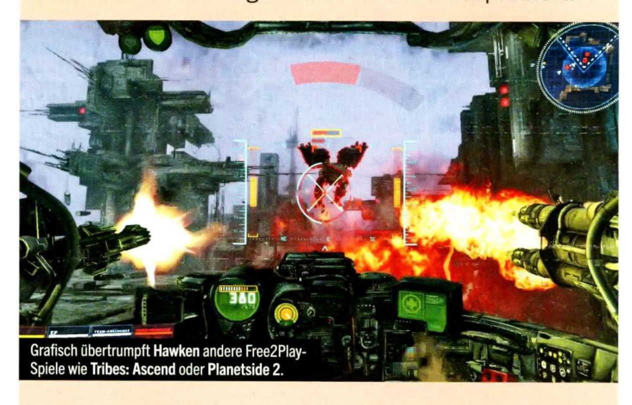
PC ACTION wird eingestellt



Das Magazin infizierte sich vor einiger Zeit mit der sogenannten Printkrise, der es schließlich – nach Heilungsversuchen durch Amputation humoristischer Körperteile – dennoch erlag. R.I.P. PC ACTION

Hawken

ACTION Wir haben bereits vor dem Start des Gratis-Mech-Shooters die geschlossene Beta ausprobiert.



Grafisch übertrumpft **Hawken** andere Free2Play-Spiele wie **Tribes: Ascend** oder **Planetside 2.**

In vier Spielvarianten (darunter der missionsbasierte Siege-Modus) ballern Sie mit Ihrem Kampfläufer auf andere Mechs. Das ist einerseits flott und spannend, denn die Vehikel verfügen über einen Boost, andererseits steuern sie sich jedoch etwas träge. Mit Abschüssen verdienen Sie Credits, um Ihren Mech aufzurüsten – wer will, gibt echtes Geld aus und spart sich so das zeitintensive Credit-Sammeln. Sorgen bereitet uns bislang noch die überladene Steuerung und das schlechte Matchmaking. Seit dem 12. Dezember sind die Server für jedermann geöffnet.



PETER MEINT: „Das Spielgefühl ist anders, die Maps groß, der Siege-Modus taktisch: Für **Hawken** überwinde ich gerne meine F2P-Abneigung!"

Mass Effect 3: Omega

ROLLENSPIEL Eigenständiger Story-DLC mit viel Flair

Die Omega-Station ist in den Händen des Cerberus-Generals Oleg Petrovsky, einem neuen Charakter im **Mass Effect**-Universum. Ihre Aufgabe besteht darin, in rund drei Stunden Spielzeit die Station zu befreien. Es gibt ein Wiedersehen mit Aria T'Loak, der ehemaligen Omega-Herrscherin, die Shepard im DLC zeitweise begleitet. Als zweite Gefährtin steht Ihnen im DLC die Turianerin Tyreen zur Verfügung, der Rest Ihrer Crew ist übrigens nicht mit von der Partie. Inhaltlich knüpft **Omega** an den **Mass Effect**-Comic **Invasion** an, der die Vertreibung Arias durch Cerberus thematisiert. Der ordentlich Mix aus Story und Kämpfen kostet 12 €.



▲ Den **DLC Omega** spielen Sie mit den diesen drei Charakteren (v. l. n. r.): Aria, Shepard und Tyreen.



STEFAN MEINT: „Ich mag solche kleinen, in sich abgeschlossenen Geschichten, die mir die Charaktere des Spiels näherbringen."

Angry Birds Star Wars

GESCHICKLICHKEIT Hier bekriegen sich Schweine-Trooper und Jedi-Vögel. Genial!

In **Angry Birds Star Wars** adaptieren die verärgerten Vögel diesmal die berühmte Filmreihe **Krieg der Sterne**. Teil der neuen Gameplay-Mechanik sind Lichtschwerter, Laserpistolen und natürlich die Macht der Jedi-Ritter. In mehr als 80 Levels, von der Wüste Tatooines bis hin zum Schweinestern, versuchen Sie im legendären **Star Wars**-Universum, zum Jedimeister aufzusteigen und im Kampf gegen den schrecklichen Darth Vader und seinen Meister, den Dark Lord der Schweinetrooper, wieder für Recht, Ordnung und Freiheit in der Galaxie zu sorgen.



MARC MEINT: „Wie alle Teile der Serie macht auch dieser wieder süchtig. Und das für nur fünf Euro auf angrybirds.com!"



Schweine als Storm Trooper, die Vögel als Jediritter. **Angry Birds Star Wars** ist witzig und die **Star Wars**-Atmosphäre gelungen.



Trotz Vampirfähigkeiten und Finishing-Moves ist Bane verwundbar und muss Schatten und Deckung ausnutzen.

Dark

ACTION Im 2. Quartal 2013 schenkt Kalypso einem neuen Blutsauger das virtuelle Leben.

Im Stealth-Action-Spiel **Dark** von Kalypso schlüpfen Sie in die Rolle des Neu-Vampirs Eric Bane, der zu Beginn des Spiels in einem von Blutsaugern heimgesuchten Club mit nur bruchstückhaften Erinnerungen aufwacht. Um zu klären, was geschehen ist, bedienen Sie sich mächtiger Vampir-Fähigkeiten. So können Sie sich etwa an Gegner heranteleportieren und dann mit einem Finishing-Move zuschlagen. Cool!



MARC MEINT: „Vampir-Fähigkeiten, düstere Cel-Shading-Grafik und Rollenspielelemente? Klingt verdammt interessant!"

GEWINNSPIEL | Django Unchained

Wir verlosen eine exklusive Reise zur Deutschlandpremiere in Berlin!

Genauer gesagt verlosen wir 1x 2 Karten für die deutsche Kinopremiere von *Django Unchained* am 8. Januar 2013 in Berlin. An- und Abreise sowie eine Hotelübernachtung sind selbstverständlich ebenfalls im Gewinn inbegriffen. Beachten Sie bitte, dass Sie volljährig sein müssen, um am Gewinnspiel teilzunehmen. Viel Glück und den Gewinnern schon einmal viel Spaß!



Ab 17. Januar im Kino

Angesiedelt in den Südstaaten, zwei Jahre vor dem Bürgerkrieg, erzählt *Django Unchained* (Drehbuch und Regie Quentin Tarantino) die Geschichte von Django (Oscar-Preisträger Jamie Foxx), einem Sklaven, dessen brutale Vergangenheit mit seinen Vorbesitzern dazu führt, dass er dem deutschstämmigen Kopfgeldjäger Dr. King Schultz (Oscar-Preisträger Christoph Waltz) Auge in Auge gegenübersteht. Schultz verfolgt gerade die Spur der mordenden Brittle-Brüder und nur Django kann ihn ans Ziel führen. Der unorthodoxe Schultz verspricht, Django zu befreien, nachdem dieser ihm geholfen hat, die Brittles gefangen zu nehmen. Nach erfolgreicher Tat löst Schultz sein Versprechen ein und setzt Django auf freien Fuß. Danach gehen die beiden aber nicht getrennte Wege: Sie nehmen sich gemeinsam den meistgesuchten Verbrecher des Südens vor: Calvin Candie (Leonardo DiCaprio).

Teilnahme am Gewinnspiel

Teilnahmeberechtigt sind alle PC-ACTION-Leser mit Ausnahme der Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA AG. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Preise können nicht bar ausgezahlt werden. Der Teilnehmer erklärt sich damit einverstanden, dass im Gewinnfall sein Name abgedruckt wird. Weil dies die letzte Ausgabe der PC ACTION ist, verweisen wir Sie für die Teilnahme an unser Schwestermagazin PC Games: Schicken Sie eine E-Mail mit dem Betreff „Django" an die Adresse gewinne@pcgames.de. Viel Erfolg! Teilnahmeschluss: 27. Dezember 2012!



Battlefield 3: Aftermath

ACTION Schon seit dem 4. Dezember steht das nächste Add-on zum Download bereit!


In den engen Straßenzügen kommt es zu heftigen Zusammenstößen.


Die Armbrust gehört zu den neuen Waffen, die **Aftermath** mit sich bringt.

Nach dem famosen **Armored Kill**-DLC, das sich ausschließlich gewaltigen Schlachten mit Fahr- und Flugzeugen widmete, schicken die Entwickler von Dice Spieler dieses Mal in von Erdbeben verwüstete Städte im Iran. Das mittlerweile vierte Add-on namens **Aftermath** wird vier neue Karten beinhalten, auf denen sich wie gewohnt bis zu 64 Spieler auf die Mütze geben. Das berühmte Zerstörungssystem des Mehrspieler-Shooters kommt in den engen Gassen voll zur Geltung und sollte für viele spektakuläre Momente sorgen. Komplett neue Fahrzeuge wird es dieses Mal nicht geben, stattdessen steigen Sie in drei modifizierte Varianten bekannter Vehikel. Als neue Waffe kündigten die Entwickler eine Armbrust an, die sich mit verschiedenen Munitionstypen laden lässt, darunter Explosivbolzen oder Scangeschosse, die Feindbewegungen in der Umgebung sichtbar machen. Neu ist außerdem der Scavenger-Modus: Darin starten Sie mit notdürftiger Bewaffnung und müssen sich Ihre Ausrüstung erst in den weitläufigen Levels zusammensuchen. Bessere Waffen gibt es allerdings nur in den hart umkämpften Kerngebieten. Wie immer ist die Veröffentlichung von **Aftermath** über mehrere Wochen verteilt: Playstation-Spieler dürfen schon ab dem 27. November ran, danach folgen Premium-User. Normale Käufer bekommen **Aftermath** erst am 11. Dezember.



ROBERT MEINT: „Mich reizt das Aussehen der neuen Karten: Diese verwüstete Umgebung wirkt beeindruckend!"

Syberia 3

ADVENTURE Spätestens 2015 kommt der dritte Serienteil – als Multiplattformtitel.

Adventure-Veteranen werden den Namen Kate Walker kennen. Die junge Anwältin hatte 2002 im Point&Click-Abenteuer **Syberia** ihren ersten Auftritt, als sie den Verkauf einer Spielzeugautomatenfabrik regeln soll. Serien-Schöpfer Benoit Sokal und Microids-Gründer Eliott Grassianno haben Ende November via Facebook einen neuen Teil von **Syberia** angekündigt. **Syberia 3** soll zwischen 2014 und 2015 auf mehreren Systemen erscheinen. Den Vertrieb und die Finanzierung des Adventures wird die Microids-Mutterfirma Anuman Interactive übernehmen.



MARC MEINT: „Endlich eine Fortsetzung! Pünktlich zum zehnjährigen Geburtstag des ersten Teils. Aber hoffentlich verwässert die Multiplattform-Entwicklung den Titel nicht!"


Zu **Syberia 3** gibt es noch keine Bilder. Hier stapft Kate Walker durch **Syberia 2**.



In einer der Parallelwelten regieren Piraten – und deren Kapitän ist Peter Griffin.

Family Guy

ACTION Das Spiel zur Comic-Serie schickt Sie **Zurück ins Multiversum.**

Familienhund Brian und Nesthäkchen Stewie reisen nämlich durch mehrere Parallel-Universen und versuchen dort das fiese Baby Bertram aufzuhalten. Serientypisch wird dabei keine noch so derbe Zote ausgelassen. Sie schießen auf Amische, Behinderte und Hühner-Aliens, stoppen Katzen-Atomraketen und hören sich Witze der englischen Original-Sprecher über jede erdenkliche Randgruppe und Religion an. Leider blieb bei all dem Humor das Spiel auf der Strecke.



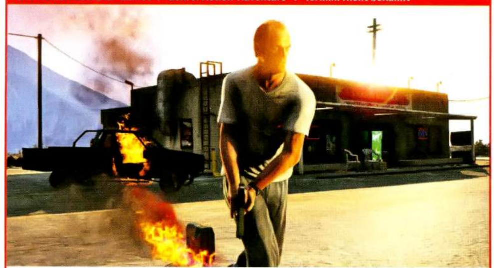
SASCHA MEINT: „Dieser Titel lebt allein vom tollen Humor, das Spiel selbst ist recht oberflächlich und technisch maximal Durchschnitt."

MOST WANTED & RELEASES

Kommt Zeit, kommt Spiel. Wir verraten Ihnen, worauf die Welt wartet – und was es dazu Neues gibt!

1 Grand Theft Auto 5

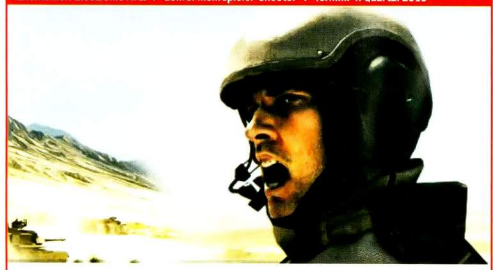
Entwickler: Rockstar Games | Genre: Action-Adventure | Termin: Nicht bekannt



Eine Petition, die eine PC-Version des Titels von Rockstar fordert, hat inzwischen mehr als 83.000 Unterzeichner. Wir glauben, dass **GTA 5** so oder so für den PC kommt – und tippen mal auf den Herbst 2013.

2 Battlefield 4

Entwickler: Electronic Arts | Genre: Mehrspieler-Shooter | Termin: 4. Quartal 2013



Bilder und neue Infos sind weiter Mangelware. Gerüchten zufolge soll **Battlefield 4** neben dem PC sowohl auf der aktuellen als auch auf der nächsten Konsolengeneration spielbar sein. Geile Grafik FTW!

3 Watch Dogs

Entwickler: Ubisoft Montreal | Genre: Action-Adventure | Termin: 2013

Handys hacken, das Verkehrssystem lahmlegen und intimste Geheimnisse preisgeben. Wann Sie das alles tun dürfen, steht noch immer nicht genau fest. Leider herrscht diesbezüglich Funkstille bei Ubisoft.



4 Crysis 3

Entwickler: Crytek | Genre: Ego-Shooter | Termin: Februar 2013



Nachdem **Far Cry 3** ein Kracher geworden ist, fällt die Wartezeit auf den nächsten Grafikknüller von Crytek nur noch schwerer! Ob es diesmal auch eine gescheite Story gibt?

5 Tomb Raider

Entwickler: Crystal Dynamix | Genre: Action-Adventure | Termin: 5. März 2013

Lara ohne Silikon und ohne T-Rex. Daran müssen sich Fans erst gewöhnen. Crystal Dynamix zeigte bisher vielversprechende Bilder. Wir glauben: Die neue Lara wird ein Knaller!



Mitmachen & gewinnen!

Bestimmen Sie mit, welche Spiele sich auf den vordersten Plätzen unserer Most-Wanted-Liste tummeln!

Natürlich müssen Sie Ihre wertvolle Stimme nicht kostenlos abgeben. Unter allen Teilnehmern der aktuellen Umfrage verlosen wir fünf Exemplare eines aktuellen Spitzentitels. Natürlich verraten wir im Vorfeld nicht, um welches Spiel es sich dabei handelt – das wäre doch langweilig! Mitmachen ist ganz einfach: Besuchen Sie unsere Website www.pcaction.de und klicken Sie auf den Reiter „Das Heft". Dort gelangen Sie zur laufenden Umfrage.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, die Gewinnbenachrichtigung erfolgt schriftlich. Mitarbeiter der Sponsoren und von COMPUTEC MEDIA AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen.

Legende: ▶ Terminänderung ▶ Test in dieser Ausgabe ▶ Vorschau in dieser Ausgabe ▶ Extra in dieser Ausgabe

	Spiel	Genre	Anbieter	Termin
Seite 80	007 Legends	Ego-Shooter	Activision	2. November 2012
	Ace Combat: Assault Horizon	Action	Namco Bandai	1. Quartal 2013
Seite 40	Aliens: Colonial Marines	Ego-Shooter	Sega	12. Februar 2013
	Arma 3	Taktik-Shooter	Bohemia Interactive	2013
Seite 50	Assassin's Creed 3	Action-Adventure	Ubisoft	22. November 2012
	Battlefield 4	Ego-Shooter	Electronic Arts	4. Quartal 2013
Seite 56	Baldur's Gate: Enhanced Edition	Rollenspiel	Overhaul Games	28. November 2012
	Beyond Good & Evil 2	Action-Adventure	Ubisoft	Nicht bekannt
	Bioshock: Infinite	Ego-Shooter	2K Games	26. Februar 2013
	Brothers: A Tale of Two Sons	Action-Adventure	Starbreeze	1. Quartal 2013
Seite 68	Call of Duty: Black Ops 2	Ego-Shooter	Activision	13. November 2012
	Call of Juarez: Gunslinger	Ego-Shooter	Ubisoft	1. Quartal 2013
	Castlevania: Lords of Shadow 2	Action-Adventure	Konami	2013
	Command & Conquer	Echtzeit-Strategie	Electronic Arts	2013
Seite 44	Company of Heroes 2	Echtzeit-Strategie	THQ	März 2013
	Crysis 3	Ego-Shooter	Electronic Arts	Februar 2013
	Cyberpunk 2077	Rollenspiel	CD Projekt Red	2014
Seite 13	Dark	Action	Kalypso Media	2. Quartal 2013
	Dead Island: Riptide	Action	Deep Silver	26. April 2013
	Dead Space 3	Action	Electronic Arts	7. Februar 2013
Seite 82	Defenders Quest	Strategie	Level Up Labs	30.10.2012
	Divinity: Original Sin	Rollenspiel	Daedalic	2. Quartal 2013
	Divinity: Dragon Commander	Strategie	Daedalic	1. Quartal 2013
Seite 24	DmC: Devil May Cry	Action	Capcom	15. Januar 2013
	Doom 4	Ego-Shooter	Bethesda	Nicht bekannt
	Dota 2	Echtzeit-Strategie	Valve	2012
	Das Schwarze Auge: Demonicon	Rollenspiel	Kalypso Media	1. Quartal 2013
	Dragon Age 3: Inquisition	Rollenspiel	Electronic Arts	4. Quartal 2013
	Dungeons & Dragons: Neverwinter	Online-Rollenspiel	Atari	1. Quartal 2013
Seite 83	Emergency 2013	Simulation	Deep Silver	9. November 2012
	Emergency 5	Simulation	Deep Silver	Nicht bekannt
▶	End of Nations	Echtzeit-Strategie	Trion Worlds	Nicht bekannt
Seite 72	F1 Race Stars	Rennspiel	Codemasters	15. November 2012
Seite 74	Far Cry 3	Ego-Shooter	Ubisoft	29. November 2012
Seite 83	Fly'N	Jump & Run	Ankama Games	9.11.2012
	Fortnite	Action	Nicht bekannt	2013
Seite 110	Forza Horizon	Rennspiel	Microsoft Studios	26.10.2012
	Furious 4	Ego-Shooter	Ubisoft	Nicht bekannt
Seite 18	Grand Theft Auto 5	Action-Adventure	Rockstar Games	Nicht bekannt
Seite 112	Halo 4	Ego-Shooter	Microsoft Studios	6.12.2012
	H.U.N.T.	Ego-Shooter	Apogee Software	4. Quartal 2012
Seite 12	Hawken	Ego-Shooter	Meteor Entertainment	12. Dezember 2012
Seite 64	Lego Der Herr der Ringe	Action-Adventure	Warner Bros.	23. November 2012
Seite 82	Little Inferno	Puzzle-Adventure	Tomorrow Corp.	19.11.2012
	Lost Planet 3	Action	Capcom	1. Quartal 2013
	Marvel Heroes	Action-Rollenspiel	Gazilion Entertainment	2013
	Mechwarrior Online	Action	Piranha Games	4. Quartal 2012
	Metro: Last Light	Ego-Shooter	THQ	März 2013
Seite 108	Micky Epic: Die Macht der 2	Action-Adventure	Disney Interactive	1. Quartal 2013
Seite 66	Natural Selection	Action	Unknown Worlds	31. Oktober 2012
	Nuclear Union	Rollenspiel	1C Company	2013
Seite 46	Omerta: City of Gangsters	Runden-Strategie	Kalypso Media	31. Januar 2013
Seite 60	Planetside 2	MMO-Ego-Shooter	Sony Online Entert.	20. November 2012
Seite 71	Pid	Jump & Run	Might & Delight	31. Oktober 2012
	Prey 2	Ego-Shooter	Bethesda	Nicht bekannt
	Race Driver: Grid 2	Rennspiel	Codemasters	2013

	Spiel	Genre	Anbieter	Termin
	Rainbow 6: Patriots	Taktik-Shooter	Ubisoft	2013
	Rayman Legends	Jump & Run	Ubisoft	Nicht bekannt
	Remember Me	Action-Adventure	Capcom	Mai 2013
	Sacred 3	Action-Rollenspiel	Deep Silver	2013
	Sacred Citadel	Action	Deep Silver	2013
	Shootmania: Storm	Ego-Shooter	Ubisoft	23. Januar 2013
	Sim City	Aufbau-Strategie	Electronic Arts	8. März 2013
Seite 70	Sine Mora	Action	Kalypso Media	9. November 2012
	Sniper: Ghost Warrior 2	Ego-Shooter	Daedalic	15. Januar 2013
▶	South Park: Der Stab der Wahrheit	Rollenspiel	THQ	2. Quartal 2013
	Splinter Cell: Blacklist	Action	Ubisoft	1. Quartal 2013
	Star Citizen	Weltraum-Shooter	Nicht bekannt	2014
	Star Trek	Action	Namco Bandai	1. Quartal 2013
	Star Wars 1313	Action	Activision	2013
	Starcraft 2: Heart of the Swarm	Echtzeit-Strategie	Activision Blizzard	12. März 2013
	Survarium	Online-Shooter	Vostok Venture	4. Quartal 2013
Seite 14	Syberia 3	Adventure	Anuman Interactive	nicht bekannt
	The Cave	Adventure	Sega	1. Quartal 2013
Seite 28	The Elder Scrolls Online	Online-Rollenspiel	Bethesda	2013
	The Inner World	Adventure	Headup Games	Mai 2013
	The Walking Dead: Survial Instincts	Action	Activision	2013
	Thief 4	Action-Adventure	Square Enix	2013
Seite 34	Tomb Raider	Action-Adventure	Square Enix	5. März 2013
	Total War: Rome 2	Strategie	Sega	2. Hälfte 2013
	Warface	Ego-Shooter	Crytek	4. Quartal 2012
	Warframe	Action	Digital Extremes	4. Quartal 2012
	Wargame: Airland Battle	Echtzeit-Strategie	Deep Silver	2013
	Warhammer 40.000: Dark Millennium	Rollenspiel	THQ	Nicht bekannt
	Watch Dogs	Action-Adventure	Ubisoft	2013
	World of Warplanes	Online-Action	Wargaming.net	2012
	X Rebirth	Simulation	Deep Silver	2013
	XCOM	Ego-Shooter	2K Games	2013
	Zeno Clash 2	Action	Atlus	1. Quartal 2013

MARC BREHME – PRIMORDIA



Am 5.12. erscheint mit **Primordia** ein interessantes Retro-Adventure. In einer post-apokalyptischen Welt suchen Sie als Roboter Horatio eine geklaute Energiequelle.

WOLFGANG FISCHER – ACE COMBAT: ASSAULT HORIZON



Namco Bandai bringt im 1. Quartal 2013 die Action-Flugsim **Ace Combat: Assault Horizon** inklusive der Konsolen-DLCs als Enhanced Edition via Steam auch für PC.

Grand Theft Auto 5

Genre: Action | Entwickler: Rockstar North | Hersteller: Rockstar Games | Termin: unbekannt

Wir haben das größte **Grand Theft Auto** aller Zeiten in Aktion erlebt. Und wir sind begeistert!

Text: Sebastian Stange



Das ist neu

- Die größte **GTA**-Spielwelt aller Zeiten
- Drei spielbare Charaktere, zwischen denen Sie frei wechseln können
- Neben den klassischen frei wählbaren Radiosendern gibt es nun einen dynamischen Soundtrack während der Missionen.
- Keine Freundinnen für die Spielfigur mehr, aber ein Freundeskreis
- Neue dynamische Nebenmissionen wie bei **Red Dead Redemption**
- Dramatisch verbesserte Fahrphysik, angeblich auf Rennspiel-Niveau
- Viele neue Nebenaufgaben (Yoga, Golf oder Tennis)
- Kein Koop-, aber dafür ein komplexer Mehrspielermodus

Screen-Info

Die Bilder stammen von Rockstar Games und zeigen die Spielegrafik offensichtlich direkt aus der Entwickler-Engine. Sprich: Deutlich sauberer als auf Konsole. Wir hoffen schwer, dass eine PC-Version auf diesem grafischen Niveau liegen wird.

Kommt's für PC?

Offiziell wurde **GTA 5** bislang für PS3 und Xbox 360 angekündigt. Drei Gründe sprechen für eine PC-Version: Erstens: Die Windows-Fassung wurde selbst auf Nachfrage ausdrücklich nicht ausgeschlossen. Zweitens: Bis auf das Western-Spiel **Red Dead Redemption** erschienen zuletzt alle großen Rockstar-Spiele für PC (**GTA 4**, **L.A. Noire**, **Max Payne 3**). Drittens: Rockstar ist Teil des börsennotierten Unternehmens Take-Two Interactive und wird sicher nicht ohne Not auf Umsätze in der Größenordnung von **GTA 4** aufwärts verzichten.


Ex-Gangster Michael radelt durch seine Nachbarschaft, das versnobte Rockford Hills.

Ein Jahr hat uns Rockstar zappeln lassen. Im November 2011 wurde **GTA 5** mit einem Trailer angekündigt. Gezeigt wurden darin kurze Impressionen aus der fiktiven Stadt Los Santos. Die war bereits Schauplatz von **GTA San Andreas** und ist ein satirisches Zerrbild von Los Angeles und Umgebung. Doch bis auf eine Handvoll Screenshots gab es ein Jahr lang keine neuen Informationen zu **GTA**. Nun ist die Warterei endlich vorbei. Im Rahmen eines Presse-Events in New York legte Rockstar Games endlich die Karten offen auf den Tisch. Was wir da sahen, ließ uns die lange Wartezeit sofort vergessen. Denn das neue **Grand Theft Auto** will seine Vorgänger und Genre-Kollegen nicht nur in Sachen Technik, Features und Gameplay übertreffen, es erzählt auch eine unglaublich packende Geschichte!

Drei Männer, ein Ziel

Wenn es um gut erzählte Storys geht, ist Rockstar Games schon seit Langem eine Kapazität. Das stellte der Entwickler zuletzt mit dem famosen Konsolen-Western **Red Dead Redemption** sowie dem Cop-Thriller **L.A. Noire** unter Beweis. Wo andere Spiele auf Klischee-Charaktere und formelhafte 08/15-Geschichten setzen, präsentiert uns Rockstar stets markante Spielfiguren. Und **Grand Theft Auto 5** bietet sogar drei davon – drei Hauptdarsteller! Zwar sind alle drei kriminell, aber trotzdem sehr unterschiedlich – und sie haben alle ein gemeinsames Ziel: spektakuläre Raubzüge und zwar nicht irgendwelche kleinen Einbrüche, sondern richtig große Dinger. Und das geht nur mit Teamwork. Die meiste Zeit über können Sie frei zwischen den drei Typen wechseln; jeder bringt seine eigenen Talente, Fahrzeuge und Freunde mit.

Ein alter Hase weiß, wie's geht!

Das charismatischste Mitglied des Gauner-Trios ist klar Michael, seines Zeichens Bankräuber im Ruhestand. Er besitzt eine schmucke Villa im Nobelviertel Rockford Hills – angelehnt an Beverly Hills – und muss sich dank eines Deals mit der Bundespolizei nicht um seine Freiheit sorgen. Dan Houser, Vizepräsi-

Eine unfassbar riesige Spielwelt

Sie ist größer als je in einem **GTA** zuvor, und zwar dramatisch. Doch wieso setzt Rockstar auf eine derart große Welt? Die Antwort liegt in der Luft. Wortwörtlich.

▶ Sehen Sie diese unfassbare Weitsicht? Die Spielwelt ist wirklich irrsinnig groß.

Rockstars Vizepräsident Dan Houser erklärt im Interview mit der britischen Zeitung The Guardian: „Neben allen anderen Gründen wollten wir diesen riesigen Ort auch deshalb, damit man darin gut fliegen kann." Er erläutert weiter: „Wir haben viele Missionen, die das Fliegen beinhalten – ob mit einem Hubschrauber oder sonstwie. Es war ein logischer Schritt!" Angesichts der Tatsache, dass selbst pfeilschnelle Kampfjets im Spiel steuerbar sein werden, können wir diese Entscheidung nur begrüßen!

Diese Strandszene ist vom Muscle Beach in Santa Monica inspiriert. Die Ähnlichkeit ist verblüffend!




Nur mit einer riesengroßen Spielwelt sind coole Jet-Einsätze drin. **Battlefield 3**-Spieler wissen das.

„Der Spieler bestimmt, wie er den Bankraub ausführt!"

Interview mit Dan Houser

PC ACTION: Welche Emotionen soll der Spieler fühlen, wenn er GTA 5 spielt?
HOUSER: „In erster Linie soll er sich gut unterhalten fühlen. Wir wollen ihm eine Geschichte erzählen, die er so noch nie erlebt hat. Wenn wir unsere Arbeit gut machen, wird er anfangs verwirrt sein, sich fragen: Was sind das eigentlich für Typen? Wer ist der Gute, wer der Böse? Um dann zu merken: Darauf gibt es keine eindeutige Antwort. Der Spieler soll dreidimensionale Charaktere in allen drei Dimensionen erleben. Außerdem soll er das Gefühl haben, Urlaub in einer verzerrten Version von Kalifornien zu machen."

PC ACTION: Ein Merkmal eines jeden GTA ist die Gesellschaftskritik. Wie wichtig ist dieser Aspekt für Sie?
HOUSER: „Dieser Aspekt ist nicht der wichtigste, aber er gehört zu den Schlüsselzutaten. Dabei geht es uns viel mehr um eine Reaktion auf die amerikanischen Medien denn auf Amerika an sich. Wir reagieren auf Filme, die Gewalt glorifizieren, auf Nachrichtenkanäle, die davon leben, Hysterie zu verbreiten. Dadurch erhält **GTA** einen Anstrich, der es unverwechselbar macht. Dabei gibt es im Spiel viele Möglichkeiten, den Spieler mit unseren Statements zu konfrontieren. Websites, Radiowerbung, Graffiti, Gespräche von Passanten, Werbetafeln und so weiter. Mit keinem anderen Medium kann man das auf so natürliche Art und Weise vermitteln wie mit Videospielen."

PC ACTION: Wird es wie in GTA 4 auch möglich sein, den Storyverlauf zu ändern?
HOUSER: „Nicht so wie in **GTA 4** – aus zwei Gründen. Erstens ist das technisch sehr schwierig umzusetzen, wenn man drei Protagonisten und drei Geschichten zu erzählen hat. Aber noch wichtiger ist: Niko Bellic, der Held in **GTA 4**, war ein Auftragskiller. Er bekam den Auftrag, jemanden zu töten, und ob er den Auftrag ausführte oder die Person am Leben ließ, hatte eine Bedeutung. Die Helden in **GTA 5** sind keine Killer, sie sind Bankräuber. Während der Missionen hat der Spieler viel Entscheidungsfreiheit, er bestimmt, wie er den Bankraub ausführt. Er trifft eher praktische als moralische Entscheidungen. Das wirkt sich zwar auch auf die Story aus, aber eben anders als in **GTA 4**. Man hat das Gefühl, dass man generell mehr Kontrolle darüber hat, was man tut."


Dan Houser ist Vizepräsident von Rockstar Games

dent von Rockstar Games, erklärt Michaels Situation: „Michael war unser erster **GTA 5**-Protagonist. Mit ihm wollten wir einen Charakter erschaffen, der schon etwas erreicht hat, der wirkt wie ein **GTA**-Held am Ende des Spiels. In **GTA** ging es bisher immer darum, Geld zu scheffeln, erfolgreich zu sein, eine abscheuliche Version des amerikanischen Traums zu leben. Genau das hat Michael bereits gemacht, was eine ganz neue Facette ins Spiel bringt." Wir finden das klasse, besitzt Michael doch all den Reichtum, für den man in den Vorgängern stets lange zocken musste. Ein Segen für alle, die sofort zu Spielbeginn einen richtig schnellen Sportwagen steuern wollen.

Ein kleines Licht will's wissen!

Der zweite Spielheld entspricht schon viel mehr dem klassischen **GTA**-Kleinkriminellen. Franklin ist ein junger Schwarzer aus South Los Santos. Die Vorlage für dieses üble Viertel liefert South Los Angeles, seit Jahren schon ein Brennpunkt von Gewalt und Bandenkriminalität. Und auf all das hat Franklin überhaupt keine Lust. Der junge Mann will mehr, als immer nur kleine Verbrechen zu begehen und sein Leben zwischen Schnapsläden und Sozialwohnungen zu verbringen! Dan Houser erklärt: „Franklin sollte so etwas wie eine jüngere Version von Michael sein, ein normaler **GTA**-Held. Jung, ambitioniert, ein Krimineller, der einen Mentor sucht und diesen auch findet: Michael nimmt ihn unter seine Fittiche und zeigt ihm, wie das Geschäft funktioniert."

Zur Abrundung ein Psychopath

Und dann gibt es noch Trevor, den Joker des Spiels. Kurz gesagt: Er ist wahnsinnig, besitzt aber einige wertvolle Talente und ist damit ein notwendiges Übel für seine Komplizen. Für uns könnte er die unterhaltsamste Spielfigur der **GTA**-Geschichte werden. Hinter seinem mageren Gesicht mit den fiesen Geheimratsecken verbirgt sich ein krasser Charakter: drogenabhängig, cholerisch und kampferprobt. Trevor würde prima in die TV-Serie **Breaking Bad** passen. Dan Houser beschreibt ihn treffend: „Trevor macht das, worauf er Lust hat. Niemand darf ihm sagen, was er tun oder lassen soll. Er schert sich nicht um das, was andere über ihn denken, ist gnadenlos und psychopathisch, aber auch direkt und ehrlich. Nur was er gerade fühlt, ist für ihn wichtig. Das macht ihn in einem Spiel wie **GTA 5**, in dem man alles tun kann, zu einem besonders interessanten Charakter." Trevor haust im siffigen Städtchen Blaine County am Alamo-Meer, einem aus giftiger Salzbrühe bestehenden Binnensee. Vorbild hierfür ist der Saltonsee in der Wüste südöstlich von Los Angeles. Entstanden durch einen Dammbruch 1905, entwickelte


Trevor ist eine Art Hinterwäldler und daher mit diversem Offroad-Gerät ausgestattet.

Dank Fallschirm wird es wieder möglich sein, aus Flugzeugen oder von Wolkenkratzern zu springen.

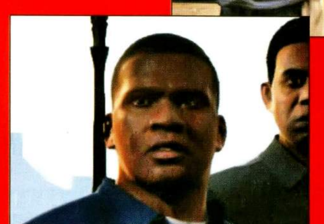
Das Trio Infernale

Ein Gangster-Veteran kehrt in die Welt der Kriminalität zurück, ein Kleinkrimineller will's wissen und Trevor ist einfach nur Trevor!

Die drei Protagonisten von **Grand Theft Auto 5** könnten ungleicher kaum sein. Doch ein Ziel vereint die bunte Truppe: fette Beute machen. Viele Details ihrer gemeinsamen Geschichte sind noch geheim. Klar ist aber, dass Michael das Bindeglied des Trios darstellt. Der eigenwillige Mix macht einen großen Reiz der Story aus. Dazu Dan Houser: „Diese drei Charaktere schienen uns die perfekte Mischung zu sein, um interessante Geschichten über deren Beziehung zu erzählen und sie aus unterschiedlichen Blickwinkeln zeigen zu können."



Trevor
Der Ex-Soldat ist drogenabhängig, gewalttätig und an der Grenze zum Psychopathen. Er kennt keine Rücksicht und hat die Drogenszene seines Wüstenkaffs fest in der Hand. Warum er beim Gangster-Trio dabei sein darf? Weil er ein erfahrener Pilot ist. Deshalb!



Franklin
Zu Beginn des Spiels arbeitet der junge Typ für einen armenischen Autohändler, der seiner neureichen Kundschaft überteuerte Luxuskarossen andreht. Franklin spielt den gewalttätigen Schuldeneintreiber. Das ist ein Job, auf den Franklin dauerhaft keine Lust hat.



Michael
Rassige Ehefrau, riesiger Pool und ein dicker Schlitten in der Garage. Das Leben könnte so schön sein. Doch er hat völlig den Kontakt zu Sohn und Tochter verloren, die mitten in der Pubertät stecken. Der Ex-Bankräuber kennt eine andere, einfachere Welt ...

sich der See bald zum hippen Urlaubsziel. Doch im Laufe der Zeit ließ die Sonne immer mehr Wasser verdunsten. Übrig blieben algenverpestetes Salzwasser, die gespenstischen Ruinen ehemaligen Wohlstands sowie eine kleine Population von Verlierern und Aussteigern.

Eine Welt voller Geschichten

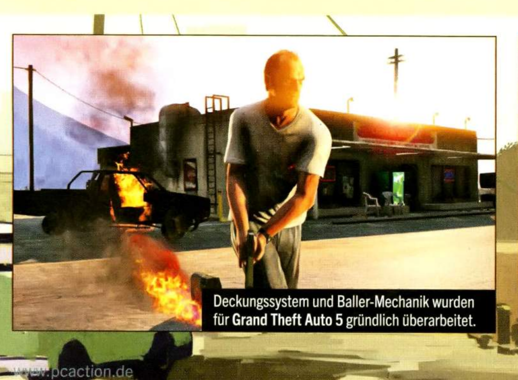
Kalifornien steckt voller Geschichten. Viele davon werden in der fiktiven Spielwelt von **GTA 5** aufgegriffen und mit aktuellen Themen wie der Immobilien- oder Kreditkrise vermischt. Die Spielwelt ist ein wunderbarer Zerrspiegel der gegenwärtigen USA und des Bildes, das die US-Massenmedien täglich zeichnen. Für Dan Houser gibt das Setting, auch wenn es bereits in einem **GTA** genutzt wurde, immer noch viel her: „Los Angeles ist eine sehr außergewöhnliche, vielfältige Stadt, die wichtig für die westliche Kultur ist. Die Geschichte, die vielen Filme, die dort gedreht werden – darüber zu reden ist für uns sehr interessant und es bietet uns viele Anknüpfungspunkte für ein außergewöhnliches Spiel."

Groß, größer, Los Santos

Los Santos ist sozusagen der vierte Hauptdarsteller des Spiels – die Stadt ist größer als je zuvor in einem **GTA**. Genau genommen ist sie sogar größer als die bislang drei größten Rockstar-Spielwelten (**GTA San Andreas**, **GTA 4** und **Red Dead Redemption**) zusammen. Wenn wir uns das vorstellen, wird uns fast ein wenig bange. Ist das nicht zu groß? Kann man diese Welt überhaupt mit Inhalten füllen? Ein Teil der Antworten steckt bereits im famosen **Red Dead Redemption**. Dan Houser erklärt, welches Feature daraus in **GTA 5** wiederkehren wird: „Bei **Red Dead Redemption** haben wir die Dynamic Events eingebaut, weil wir es mussten. Das ländliche Gebiet wäre ansonsten zu langweilig gewesen. Uns haben diese Events so gut gefallen, dass schnell klar war, dass wir sie auch in **GTA 5** einbauen werden. In einer belebten Stadt sind sie nicht zwingend notwendig, sie verbessern aber die Spielerfahrung."

Zufalls-Event am Straßenrand

Mit den Dynamic Events sind Zufallsereignisse gemeint. Bei Rockstars Videospiel-Western sind das etwa gestrandete Reisende, die am Wegesrand um Hilfe rufen und sich teils als Räuber entpuppen, teils als arme Seelen in Not. Immer wieder stolpern Sie im Spiel über spontan auftauchende Aufgaben, werden aber nie gezwungen, sie zu absolvieren. Bei **GTA 5** wird das ähnlich funktionieren. Houser geht ins Detail: „Man sieht zum Beispiel einen Truck voller Geld herumstehen – soll man sich damit beschäftigen oder nicht? Eine Frau



Deckungssystem und Baller-Mechanik wurden für **Grand Theft Auto 5** gründlich überarbeitet.



Hier zeigt sich Franklin reichlich aggressiv. Wir sind gespannt, wie sich das Greenhorn entwickelt.



Wie es sich für die Serie gehört, wird es jede Menge spannende Verfolgungsjagden geben.

wird auf offener Straße überfallen – hilft man ihr oder nicht? Das sind zwei einfache Beispiele, es gibt noch viel extremere und komplexere Dynamic Events."

Eine Story, drei Blickwinkel

Kernstück des Spiels sind jedoch die Story-Missionen. Sie treiben die Charakterentwicklung voran und zeigen, wie das ungleiche Trio zusammenfindet und wie es seine groß angelegten Raubzüge durchführt. Die Tatsache, dass Sie jeden der drei selbst steuern können, sorgt dabei für interessante Möglichkeiten. Wir erlebten das bei einer Mission, die uns auf PS3 vorgeführt wurde. Zu Beginn treffen sich Michael und Trevor, die sich zwar schon lange kennen, doch erst kürzlich wieder Kontakt aufgenommen haben. Franklin kommt als Michaels Gangster-Lehrling dazu – und schnell fliegen bissige Kommentare hin und her. Auch wenn hier nichts explodiert, ist die Szene richtig mitreißend und braucht sich vor Hollywood-Filmen nicht zu verstecken. Die Figuren haben Charakter und Seele und wirken glaubwürdig. Auch wenn die toll beleuchtete Grafik dank der begrenzten Konsolen-Hardware kein Quantensprung ist, so sind die Figuren – besonders ihre Mimik – um Welten besser als die von Niko Bellic und Co. in **Grand Theft Auto 4**.

Einbruch beim Geheimdienst

In der Mission wollen die Jungs in ein Gebäude des Geheimdienstes einbrechen, dort eine Zielperson entführen und diese der Bundespolizei übergeben. Der Job wird das Trio nicht reich machen, aber er wird die Bundesbullen beruhigen. Der nonstop fluchende Trevor erwartet außerdem die Freilassung eines Kumpels. Das Thema wird von Michael aber sofort gemieden. Uns scheint, dass hier am Ende nicht alle Beteiligten glücklich werden. Nachdem ein Wachmann überrumpelt und ein passender Hubschrauber gestohlen wurde, fliegen Sie zunächst in Trevors Rolle zum Zielgebäude. Danach ist Michael dran. Er seilt sich vom Heli aus ab und tastet sich langsam von Fenster zu Fenster vor. Während Sie durch die Gläserfronten den normalen Büroalltag beobachten, wird die wuchtige Hintergrundmusik immer dramatischer. Die eigens für das Spiel komponierte Musikuntermalung passt sich dynamisch ans Geschehen an. Diese Neuerung steht dem Spiel – unsere

Viele Spieler fluchten über die weiche Federung der **GTA 4**-Karossen. Das Problem wurde beseitigt!

Der Fuhrpark

Traditionell sind Sie in einem **GTA** nicht nur mit Autos unterwegs. Auch bei **Grand Theft Auto 5** wird es wieder zahllose Zusatzvehikel geben.

Vom offroadtauglichen Wüsten-Quad bis hin zum Highspeed-Motorboot können Sie in **GTA 5** alle möglichen Vehikel steuern: Fahrräder, Fallschirme, Flugzeuge, LKWs oder gar Züge können zur Fortbewegung genutzt werden. Geschulte Augen erkennen bei manchem Vehikel zwar Modell-Recycling aus dem Vorgänger, doch jeden **GTA 4**-Veteranen sollte freuen, dass die Fahrphysik gehörig verbessert wurde. Sie soll nun auf dem Niveau von Rockstars Midnight Club-Rennspielreihe sein.



Mit Zweirädern werden Sie wieder waghalsige Stunts ausführen können.

Mit dem Boot erkunden Sie die vielen Wasserflächen der großen Spielwelt.



Wie wollen Sie spielen?

In den Missionen von **GTA 5** wechseln Sie immer wieder munter Ihre Spielfigur – mit spannenden Folgen!

Wir demonstrieren Ihnen anhand der uns gezeigten Beispielmission, was genau der Charakterwechsel innerhalb einer Mission bedeuten kann.

Der Einbruch
In einer dramatischen Sequenz bricht Michael, der sich vom Hubschrauber abgeseilt hat, durch das Fenster eines Geheimdienstgebäudes, um eine Zielperson zu befreien. Nach einem heftigen Schusswechsel gelingt es ihm, zusammen mit der Zielperson zurück an Bord des Helis zu gelangen. Sie entscheiden, welche Rolle Sie dann spielen.

Setzen Sie sich an den Steuerknüppel?
Sobald das Switch-Symbol eingeblendet wird, können Sie mit einem simplen Menü Trevor auswählen, der die ganze Mission über am Steuer des Helis sitzt. In seiner Rolle ist es dann Ihre Aufgabe, der Hubschrauber-Staffel zu entkommen, die die Verfolgung aufgenommen hat.

Wollen Sie auf Ihre Verfolger ballern?
Wenn Sie sich für Michael entscheiden, wird der Hubschrauber automatisch geflogen. Dafür müssen Sie die Hubschrauber vom Himmel ballern, welche die Verfolgung aufgenommen haben. Nichtstun ist nie eine Alternative. Sie müssen auf jeden Fall etwas leisten!

Nerven sind zum Zerreißen gespannt, als wir unsere Zielperson erblicken. Eine Agentin foltert die arme Sau regelrecht. Michael beendet die unschöne Szene, indem er durch die Scheibe bricht, sein Ziel packt und mit der Waffe auf dessen Peiniger zielt.

Spannender Rollentausch

Nun haben Sie die Wahl: Sie können in Michaels Rolle am Seil vom Heli hängend ein Feuergefecht wagen. Oder aber Sie wählen Franklin. Der hat sich in der Nähe in Stellung gebracht und macht dank seines Scharfschützengewehrs kurzen Prozess mit den Gegnern. Nachdem Trevor, Michael und die Zielperson sicher an Bord des Hubschraubers sind, geht es mit einer wilden Luft-Verfolgungsjagd über der Innenstadt weiter. Wieder können Sie frei wählen: Hängen Sie als Trevor die Gegner-Hubschrauber mit wilden Flugmanövern ab? Knipsen Sie als Franklin deren Piloten mit gezielten Schüssen aus? Oder ballern Sie als Michael mit dem Sturmgewehr auf die Verfolger? Schön, diese Entscheidungsfreiheit. Nach einigen hektischen Minuten ist die Mission dann geschafft. Was für ein Abenteuer!

Aller guten Dinge sind drei

Das Wechseln der Figuren, ob nun durch den Missionsverlauf vorgeschrieben oder vom Spieler bestimmt, ist die wichtigste Neuerung für **GTA 5**. Sie motiviert, Missionen mehrmals zu erleben, sie begrenzt Leerlauf und sie ermöglicht ganz neue Arten von Missionsdesign und Storytelling. Das Gangster-Trio hat es schließlich auf dicke Beute abgesehen. Denken wir an Gauner-Filme wie **Ocean's Eleven**. Da verteilt sich das Team stets an verschiedenen Orten, agiert aber dennoch gemeinsam. Das könnte im Spiel richtig gut funktionieren! Und Trevors eigene Agenda bei der Beispielmission zeigt, dass sich knifflige Dreiecksbeziehungen zwischen den Charakteren entwickeln könnten. In **Grand Theft Auto**-Spielen gibt es niemals edle Helden mit weißer Weste, stets sind es in irgend einer Form kaputte Gestalten. Jetzt treffen drei davon aufeinander. Eine bessere Vorlage für eine grandios erzählte Story können wir uns kaum vorstellen.

Vorfreude wäre untertrieben!

Auch wenn wir es nur auf Konsole sahen, begeisterte uns **Grand Theft Auto 5** mit seiner Synchronisation, Animationsqualität, der dichten Spielwelt, dem enormen Umfang und den vielen Details. Und doch ist es der stetige Wechsel zwischen Gangster-Veteran, Greenhorn und Psychopath, der unsere Vorfreude ins Grenzenlose treibt.

Es wird kommen. Bestimmt!

Im Frühjahr 2013 wird **GTA 5** vorerst nur für Xbox 360 sowie PlayStation 3 erscheinen. Eine PC-Fassung scheint uns so sicher wie das Amen in der Kirche. Allerdings dürfte die deutlich später erscheinen. Dennoch haben Sie schon jetzt allen Grund, richtig aufgeregt zu sein und sich auf diesen Videospiel-Blockbuster zu freuen. **Grand Theft Auto 5** wird groß! Größer, als wir es uns je erhofft haben!



Ein Blick nach unten während der Rettungsmission zeigt die riesige, detailreiche Spielwelt unter uns.

Sebastian meint



„Drei Spielfiguren – ein echter Segen für die Spielereihe!"

Es ist famos, wie einen ein Spiel packen kann. Vor der ausführlichen Enthüllung von **GTA 5** interessierten mich Nebenmissionen, Minispiele, Fuhrpark und die Interaktivität der Umgebung. Und jetzt? Jetzt kann ich nicht genug von Michael, Franklin und Trevor bekommen. Es ist fast schon gespenstisch, wie gut Rockstar Games es beherrscht, Charaktere absolut lebensecht wirken zu lassen. Kaum ein anderes Studio vermag das auf diesem Niveau und in einem Open-World-Spiel ist es eine absolute Ausnahmeerscheinung. Und so blöd es klingt: Ich freue mich diebisch auf den ersten großen Streit des Ganster-Trios!

WERTUNGSTENDENZ: 10 VON 10

Hommage an die Serien-Vergangenheit: Wenn man den Devil Trigger auslöst, werden Dantes Haare weiß – und er trägt urplötzlich wieder seinen roten Mantel.

DMC: Devil May Cry

Genre: Action | Entwickler: Ninja Theory | Hersteller: Capcom | Termin: 15. Januar 2013

Text: Thorsten Küchler

Kein Grund zum Weinen: Der neue Dante ist cooler, jünger und viel moderner!

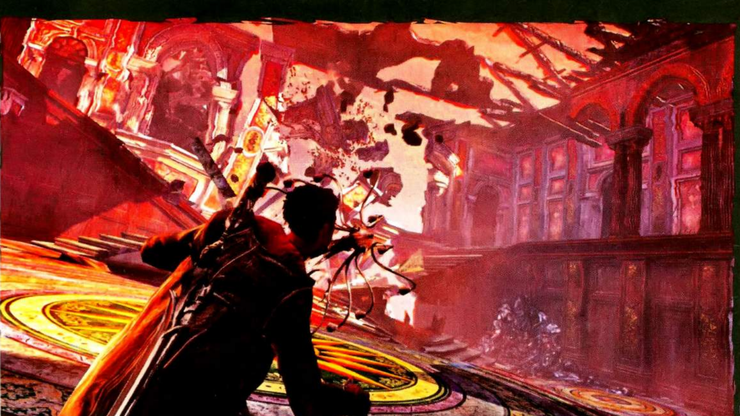
Das kleine Wörtchen Fan ist die Kurzform des deutlich doofer klingenden Begriffs „Fanatiker" – und Fanatismus kann manchmal ganz schön verletzend sein! Das im englischen Cambridge ansässige Entwicklerstudio Ninja Theory lernte dies auf die harte Tour: Als die Engländer den ersten Trailer zum neuen **Devil May Cry** veröffentlichten, liefen die Anhänger der weltberühmten Serie Sturm. „Dante als Jüngling mit brauner Kurzhaarfrisur? Das geht nicht und kann nur bescheuert werden", lautete das vernichtende (Vor-)Urteil. Wir entgegnen: Wenn man keine Ahnung hat, einfach mal den Mund halten. Denn das Spiel wird nicht nur bombastisch gut, sondern auch ein echtes, würdiges **Devil May Cry**.

Neues aus der Anstalt

Getreu dem Motto „Der erste Eindruck zählt" legt **Devil May Cry** los wie die sprichwörtliche Feuerwehr: Unterlegt von grandioser Metalmusik (mehr dazu einige Zeilen später) erwacht der ebenso rotzfreche wie rebellische Dante in einem Wohnwagen – irgendwo an der Westküste der USA. Splitterfasernackt muss unser Teu-

Das ist neu

- Erzählt die Vorgeschichte zu den bisherigen Teilen – entsprechend ist Dante ein junger, frecher Bengel!
- Erstmals nicht von Capcom selbst, sondern von Ninja Theory entwickelt
- Akrobatik-Einlagen nehmen nun einen viel größeren Teil der Spielzeit ein.
- Stark verändertes, klasse designtes Kampfsystem
- „Devil Trigger"-Modus (siehe Bild oben) nun viel eleganter und schicker
- Keine manuelle Lock-on-Funktion – Dante visiert von selbst den nächsten Gegner an.



Einstürzende Gebäude, herbeifliegendes Mobiliar – die Spielwelt verändert sich ständig vor Ihren Augen!

Aktivieren Sie Dantes Engelsfähigkeiten, schwingt er eine riesige Sense – ideal, um große Gegnergruppen zu bändigen.

Im späteren Verlauf des Spiels erhalten Sie noch weitere Waffen – etwa diese brennenden Boxhandschuhe.

Dantes Dämonentalente bringen hingegen eine gigantische Feueraxt hervor, die selbst gepanzerte Feinde erledigt.

felskerl mit ansehen, wie ein turmhoher Dämon durch die Szenerie fegt und nichts als Verwüstung hinterlässt.

Die folgende Zwischensequenz ließ uns lauthals loslachen: Denn Dante springt nicht nur in Zeitlupe durch die fliegenden Trümmer seiner Behausung, er schlüpft währenddessen (!) auch noch in Unterbuxe, Jeans sowie Lederjacke. Der nächste Lacher folgt wenige Sekunden später: Im Eifer des Gefechts fällt Dante eine blonde Perücke auf den Schädel – was nicht nur herrlich behämmert aussieht, sondern zudem gekonnt die eingangs erwähnten Kritiker durch den Kakao zieht.

Auch die Story überrascht mit subtiler Satire: Die fiese Bank Silversax hat alle Macht an sich gerissen und unterjocht die Menschheit – die Bezüge zur realen Weltpolitik sind klar erkennbar. Doch zurück zur Handlung: In Wahrheit wird das Finanzwesen im Spiel von Monstern geleitet, die in einer Parallelwelt namens Limbo hausen. Als Sohn eines Engels und eines Dämons ist Dante nun das einzige menschliche Wesen, das in ebenjene Teufelsdimension reisen kann.

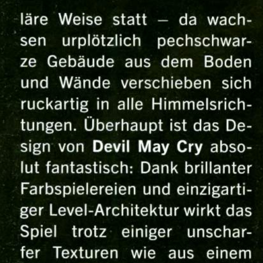
Diese recht banale Grundidee nutzen die Entwickler für einige famose Techniktricks: Der Wechsel von echter zu dämonischer Welt findet stets in Echtzeit und auf spektaku-



Entwickler Ninja Theory setzt abermals auf den aus Enslaved bekannten Grafikstil – satte Farben, wohin man schaut!

PC ACTION on Tour

Zu Besuch bei den Entwicklern von Ninja Theory im englischen Cambridge



Das Klischee besagt: In England ist es dauernd neblig und regnerisch. Wir sagen aus eigener Erfahrung: Das stimmt! Denn bei unserem Trip nach Cambridge herrschte zwar durchweg gute Laune, aber eben auch ekelhaftes Wetter. Irgendwie kam man sich ständig wie in einem Jack-the-Ripper-Film vor (siehe Bild links). Umso schöner, dass Ninja Theory ein gemütliches Büro samt extrem schicker Küchendeko im **Heavenly Sword**-Design (Bild unten rechts) besitzt. Und die Sandwiches waren auch lecker – da schauen wir gerne mal wieder vorbei!





läre Weise statt – da wachsen urplötzlich pechschwarze Gebäude aus dem Boden und Wände verschieben sich ruckartig in alle Himmelsrichtungen. Überhaupt ist das Design von **Devil May Cry** absolut fantastisch: Dank brillanter Farbspielereien und einzigartiger Level-Architektur wirkt das Spiel trotz einiger unscharfer Texturen wie aus einem Guss. Hinzu kommt der treibende Klangteppich: Knallharte Rockriffs von der norwegischen Band Combichrist wechseln sich mit Elektrobeats des Drum'n'Bass-Trios Noisia ab. Das Ergebnis ist ein Soundtrack, der einem ständig ins Hirn hämmert: „Auf geht's, ich will weiterkämpfen!"

Himmel und Hölle

Doch die tollste Präsentation ist nur Schall und Rauch, wenn das Kampfsystem nichts taugt. Zum Glück gehört **Devil May Cry** auch in dieser Disziplin zur Genre-Oberklasse. Das grundlegende Prinzip ist recht simpel: Ein Knopf löst Schwerthiebe aus, ein anderer Schüsse aus Dantes Pistolen. Der Clou daran: Sie können jederzeit (also auch mitten in einer Kombo-Attacke) die übermenschlichen Talente des Helden entfachen. Während die L2-Taste (falls Sie sich über die Bezeichnungen wundern: wir spielten auf PS3 mit PS3-Controller!) für Dantes himmlische Wurzeln steht und eine riesige Sense herbeihext, fungiert R2 als teuflisches Pendant (Stichwort: Flammenaxt!). Dieses System erinnert nicht nur an **Castlevania: Lords of Shadow** (Xbox 360/PS3), es sorgt auch für herrlich schnelle, taktisch angehauchte Gefechte. Sie müssen ständig zwischen den verschiedenen Waffenvarianten wechseln und Ihr Vorgehen anpassen, um die anrückenden Gegnerkreaturen im Zaum zu halten. Und wenn es dann doch mal brenzlig wird, aktivieren Sie den Devil Trigger und verwandeln Dante so in einen unverwundbaren Derwisch.



Das Design der Spielwelt pendelt zwischen surreal und erfrischend anders – klasse gemacht, Ninja Theory!

Der erste Level ist ein Vergnügungspark voller grell leuchtender Neonreklamen. Am Ende des Abschnitts wartet der erste Boss: ein Jägerdämon (rechtes Bild).

Geniale Idee der Entwickler: Ihre Gegner werden gleichzeitig in die Luft geschleudert und segeln langsam wieder gen Erdboden – wenn der erste Feind wieder den Grund erreicht, wird der Devil Trigger deaktiviert. Bedeutet: Sie müssen eine stilvolle Sprungattacke ausführen, um möglichst viele Halunken noch in der Luft zu erledigen.

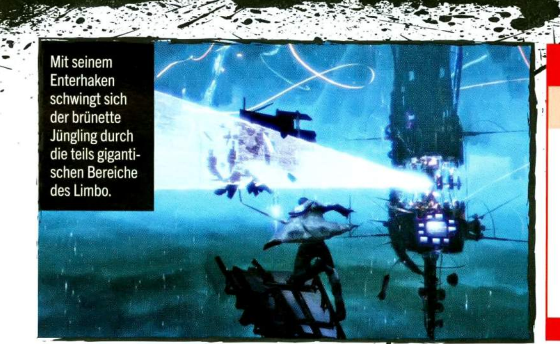
Willkommen im Schwinger-Club

Devil May Cry bietet seinem geneigten Publikum nicht nur Keilereien, sondern auch erstaunlich viele Sprungpassagen: Oft sollen Sie unter Zeitdruck über Plattformen hüpfen oder sich von Gebäude zu Gebäude schwingen.

Ja, richtig gehört: Dante nutzt eine Art magischen Wurfhaken, um durch die Lüfte zu fliegen. Und auch bei diesen eigentlich so gewöhnlichen Intermezzi sorgt ein kluger Kniff für frischen Wind: Denn auch hier müssen Sie die duale Natur Ihres Helden beachten. Drücken Sie den Teufelsknopf, so zieht der Wurfhaken Dinge heran. Drücken Sie hingegen den Engelsknopf, so zieht sich Dante in die Richtung des jeweils eingehakten Gegenstands. Genial einfach, aber auch einfach genial.

Devil May Cry wird deshalb noch lange nicht zum kniffligen Hüpfspiel, aber die neue Bewegungsfreiheit macht das Geschehen dynamischer als in den Vorgängern. Außerdem entdecken neugierige Kletterer das ein oder andere Extra: An jedem Schauplatz sind Schlüssel versteckt, die wiederum Tore zu Geheimlevels öffnen. Letztere sind kurze Minimissionen, bei denen Sie ein kleines Wettrennen gegen die Zeit absolvieren oder eine Gegnerwelle erledigen. Als Belohnung winken wertvolle Bonus-Items.

Sie merken schon: Es müsste im wahrsten Sinne des Wortes mit dem Teufel zugehen, wenn **Devil May Cry** ein schlechtes Spiel wird.



Mit seinem Enterhaken schwingt sich der brünette Jüngling durch die teils gigantischen Bereiche des Limbo.

Thorsten meint

„Diesen Teufel male ich sehr gerne an die Wand!!"

DMC gehört für mich schon jetzt zu den absoluten Hits des Jahres 2013 – weil trotz überarbeitetem Gameplay der Spielspaß von der ersten Minute an stimmt. Dabei bricht **DMC** nicht mit zu vielen Serientraditionen: Die Kämpfe spielen sich trotz der Veränderungen noch so flott und griffig wie in den Vorgängern, der Monsterkader verbindet geschickt neue Einflüsse mit klassischen Angriffsmustern. Bis zum Release sollte Ninja Theory nur noch ein wenig an der Kameraführung feilen. Außerdem machen wir uns etwas Sorgen, ob **DMC** nicht ein bisschen zu kurz wird: Wir haben das erste Spielviertel in schlappen zwei Stunden abgefrühstückt.

WERTUNGSTENDENZ: 9 VON 10

The Elder Scrolls Online

Text: Stefan Weiß

Genre: Online-Rollenspiel | Entwickler: Zenimax Online | Hersteller: Bethesda | Termin: 2013

Fakten statt Gerüchte – nach unserem Studiobesuch bei Zenimax Online wächst die Hoffnung auf auf ein tolles Online-Rollenspiel-Erlebnis!

Bekannte Namen sorgen für Assoziationen: Bei **Star Wars: The Old Republic** denkt man an Jedi und Lichtschwerter. Wer **World of Warcraft** hört, hat sicher Bilder von Azeroth, Orks und Menschen vor Augen. Und **The Elder Scrolls** steht für eine einzigartige Einzelspieler-Rollenspielreihe, gekennzeichnet durch große Freiheit und die Möglichkeit, eine Welt für sich zu entdecken. Mit dem Zusatz „Online“ im Spielenamen versucht der Entwickler Zenimax Online nun, all das, was ein typisches Rollenspiel-Erlebnis bei **The Elder Scrolls** ausmacht, in ein MMORPG zu übertragen. Die Ankündigung dieses Projektes verursachte bei eingefleischten Fans der Serie Sorgenfalten. Unser buffed-Kollege Oliver Haake durfte sich bei einem Studiobesuch im Oktober erstmals ein Bild davon machen, wie das Team, das MMORPG-Veteranen wie Matt Firor (**Dark Age of Camelot**) im Boot hat, den Spagat zwischen einem echten **Elder Scrolls**-Feeling und den Anforderungen eines Online-Rollenspiels angeht.

Storygetriebene Levelphase

Wie für die Rollenspielreihe typisch, soll auch in der Online-Variante der einzelne Held im Mittelpunkt stehen. Dementsprechend erlebt jeder Spieler in **The Elder Scrolls Online (TESO)** seine eigene Geschichte. Entscheidungen im Laufe der Quests wirken sich auf das Spiel-Erlebnis aus. Damit dies funktioniert, setzt Zenimax Online konse-

Beim Monsterdesign dürfen sich die Entwickler austoben. Biester wie dieser Dreugh sehen richtig klasse aus. Dazu soll jeder Monstertyp seine eigenen taktischen Finessen besitzen, um für den Spieler eine echte Herausforderung darzustellen.

Öffentliche Dungeons lassen sich jederzeit auch alleine erkunden. Allerdings braucht man gegen ein solches Daedra-Monster schon einen gut ausgerüsteten Charakter.

▲ Die Ähnlichkeit zu bereits aus den Offline-Spielen bekannten Gegenden Tamriels ist recht hoch. Das Bild oben könnte doch glatt aus **The Elder Scrolls 5: Skyrim** stammen.

quent auf Phasing, sprich solche questrelevanten Abschnitte bekommt jeder Spieler gemäß seines Fortschritts präsentiert. Wenn man dabei gerade in einer Gruppe unterwegs ist, kann das auch für etwas Verwirrung sorgen, da Dialoge mit NPCs je nach teilnehmenden Spielern unterschiedlich ausfallen. Animierte Zwischensequenzen wie in **Star Wars: The Old Republic** sind nicht vorgesehen, das Spielgeschehen zoomt bei Dialogen an die NPCs heran, für Atmosphäre sorgen gute Sprecher (in der gezeigten englischen Fassung).

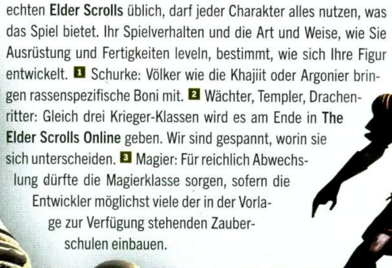
Gut verpackter Einstieg

Beim Anspiel-Event fühlte man sich gleich heimisch – das gezeigte Startgebiet, die Insel Bleakrock, gehört zur Provinz Himmelsrand, die **Elder Scrolls**-Spieler aus **Skyrim** bestens kennen dürften. Hier zeigt sich auch sofort, dass die Entwickler viel Wert darauf legen, eine vertraute Spielwelt zu bieten. Der Wiedererkennungswert der Spielgebiete in Himmelsrand oder auch Morrowind, das wir später betreten dürfen, ist sehr hoch. Was im Startgebiet ebenfalls positiv auffällt: **TESO** verzichtet auf die für MMORPGS ansonsten typischen Quest-Hubs, die einem mehr oder weniger vorschreiben, wo man denn nun als Nächstes hingehen soll. Wie auch in einem Offline-**Elder Scrolls** üblich, haben Sie die freie Wahl, welchen Landstrich des Gebiets Sie erkunden möchten. Der Entdeckerdrang ist ein wichtiges Element für **Elder Scrolls** – und das soll auch im Online-Universum so sein. Die Quests, die sich bei Ihren Reisen auftun, erzählen meist kleine Geschichten. Diese sind oft mit der Hauptgeschichte im Startgebiet verknüpft, was für einen ordentlichen Motivationsschub sorgt, sich in Ruhe umzusehen und NPCs aufzusuchen. Inhaltlich läuft es oft auf gewohnte Ware hinaus: Dinge besorgen, Gegner ausschalten und Ähnliches. Aber die Quest-Dialoge sind besser als bei anderen MMORPGs. Statt „Bring mir 10 Goblinköpfe!" heißt es „Rette so viele Bewohner, wie du kannst!", inklusive einer dazu passenden Geschichte. Dabei dürfen Sie zwischen mehreren Antworten

Klassenwahl mit großer Freiheit

Zu Beginn des Spiels entscheiden Sie sich zwar für eine Klasse, doch wie Sie diese gestalten, bleibt Ihnen überlassen.

Bislang sind fünf spielbare Klassen bekannt. Wie in einem waschechten **Elder Scrolls** üblich, darf jeder Charakter alles nutzen, was das Spiel bietet. Ihr Spielverhalten und die Art und Weise, wie Sie Ausrüstung und Fertigkeiten leveln, bestimmt, wie sich Ihre Figur entwickelt. **1** Schurke: Völker wie die Khajiit oder Argonier bringen rassenspezifische Boni mit. **2** Wächter, Templer, Drachenritter: Gleich drei Krieger-Klassen wird es am Ende in **The Elder Scrolls Online** geben. Wir sind gespannt, worin sie sich unterscheiden. **3** Magier: Für reichlich Abwechslung dürfte die Magierklasse sorgen, sofern die Entwickler möglichst viele der in der Vorlage zur Verfügung stehenden Zauberschulen einbauen.



Kampf um die Krone: Der PvP-Modus

Ähnlich wie in **Guild Wars 2** kämpfen Sie in einem großen PvP-Gebiet um Festungen. Das Ziel aller drei Kriegsparteien ist die Eroberung der zentral gelegenen Kaiserstadt, des Hauptschauplatzes aus **The Elder Scrolls: Oblivion**.



Im Spielmodus Allianz gegen Allianz setzt **The Elder Scrolls Online** auf große Schlachten um Festungsanlagen, in denen sogar Belagerungswaffen wie diese Katapulte zum Einsatz kommen.



Schon ab Levelstufe 10 dürfen Sie an den PvP-Schlachten teilnehmen, in denen schon mal 200 gegen 200 Spieler oder mehr antreten. Und das bei stabil hohen Frameraten – sagen die Entwickler.

Bretonen, Orks und Rothwardonen bilden zusammen das Dolchsturz-Bündnis. Diese Fraktion steht unter der Führung von Großkönig Emeric, einem ehemaligen bretonischen Kaufmann.

beziehungsweise Fragen auswählen, die mitunter zwei oder drei unterschiedliche Lösungsmöglichkeiten für eine Quest ergeben. So verurteilen Sie etwa an der Küste Morrowinds entweder die Besatzung einer Militärfestung oder die Bevölkerung einer kleinen Hafenstadt zum Tode, da Sie nur einen der beiden Orte gegen die Bedrohung durch den kriegerischen Bund der Covenant verteidigen können. Laut Aussage der Entwickler sollen solche Entscheidungen derart weitreichend sein, dass sie sich später im Spiel noch bemerkbar machen.

Kämpfen ohne Cooldown

Das Kampfsystem in **The Elder Scrolls Online** besteht definitiv nicht aus der im Genre üblichen Schnellzugriffsleisten-Klickerei. Vielmehr übernehmen die Entwickler das für **Elder Scrolls** typische aktive Kampfsystem – teilweise. Der Spieler muss aktiv sein Ziel mit der Maus anvisieren, mit der linken Maustaste zuschlagen und mit der rechten Maustaste blocken. Die Kämpfe basieren auf den beiden Ressourcen Magicka und Stamina. Magicka liefert die Energie für Spezialattacken, Stamina benötigt man für Tätigkeiten wie Sprinten, normale Angriffe und das Blocken. Wenn diese Ressourcen aufgezehrt sind, muss man entweder warten, bis sie sich (innerhalb eines Kampfes) langsam wieder auffüllen, oder Regenerationstränke schlucken – so wie man es auch in einem Einzelspieler-**Elder Scrolls** gewohnt ist. Dank der Block-Fähigkeit lassen sich gegnerische Attacken regelrecht auskontern, Ihr Gegenüber ist dann kurzzeitig benommen. In der gezeigten Version war es jedoch noch sehr offensichtlich, wann ein Gegner zu einem solch starken Angriff ansetzt, sodass man einen Kampf schnell für sich entscheiden konnte. Dieses Umstandes sind sich die Entwickler bewusst und feilen beim Kampfsystem auf jeden Fall noch intensiv am Balancing.

Viel zu lernen

Taktische Tiefe bekommen die Kämpfe durch die Skills und Zauberfertigkeiten. Bis zu fünf solcher Eigenschaften lassen sich auf einer schlank gehaltenen Zugriffsleiste platzieren. Als sechstes Element dient der Ultimate-Angriff, eine Spezialattacke oder ein Spezialzauber, der sich im Laufe eines Kampfes erst aufladen muss, bevor Sie ihn einsetzen dürfen. Ähnlich wie in **Guild Wars 2** hängt die Auswahl an Fertigkeiten von der Ausrüstung ab, die man trägt. Ergänzt wird dieses System durch bekannte **Elder Scrolls**-Mechaniken. Wer getragene Ausrüstung intensiv einsetzt, verbessert diese und schaltet dadurch weitere Fertigkeiten frei. Damit die Aktionsleiste dennoch übersichtlich bleibt, kommen auch viele passive Eigenschaften zum Einsatz, die automatisch im Hintergrund agieren, sobald sie freigeschaltet sind.

Clevere Gegner

Besonders stolz sind die Entwickler von **The Elder Scrolls Online** auf die Monster und Gegner im Spiel. Denn ähnlich wie Spieler davon profitieren, ihre Fähig-



Gruppenkämpfe in **The Elder Scrolls Online** sollen davon leben, dass man die Schwächen des Gegners herausfindet und entsprechend taktisch agiert. Denn ein Dungeonboss wie dieser hier besitzt so einige Spezialattacken!



Die Kaiserstadt im Zentrum des PvP-Gebietes Cyrodiil wird von High-Level-Gegnern beherrscht. Die siegreiche Fraktion krönt dort den höchstrangigen Spieler zum Kaiser.

Spieler, die sich dem Ebenherz-Pakt anschließen wollen, wählen ihren Charakter aus den Völkern Nord, Argonier oder Dunkelelfen. Angeführt wird der Pakt von Jorunn, dem Skaldenkönig.

Das Aldmeri-Dominion setzt sich aus Hochelfen, Waldelfen und den katzenartigen Khajiit zusammen. Die junge Hochelfin Ayrenn sitzt auf dem königlichen Thron von Sommersend.

keiten zu kombinieren, um effektiver zu kämpfen, nutzt das auch die KI zum eigenen Vorteil aus. Etwa in einem Dungeon, in dem sich eine ölige Substanz in Lachen am Boden befindet. Unachtsame Spieler, die sich in so einer Pfütze aufhalten, müssen damit rechnen, dass gegnerische Zauberer die Substanz plötzlich mit einem Feuerzauber entzünden, um so mehr Schaden anzurichten. Generell soll es bei den Gefechten darum gehen, die Spieler vor eine taktische Herausforderung zu stellen, die man dann alleine oder im Gruppenspiel meistert. Im Zuge einer Live-Demonstration zeigte uns Lead Gameplay Designer Nick Konkle einige Monster-Begegnungen in einem Dungeon. Wer diese Gefechte nicht taktisch klug angeht, dem gehen bald die Ressourcen aus. Daher heißt es also: die Kampfweise des Gegners analysieren, das Ziel nach Möglichkeit betäuben, einen Spezialangriff landen, dann den feindlichen Gegenschlag blocken und ihm anschließend den Rest geben. Damit verlaufen die

„Skills mit Cooldown haben ausgedient."

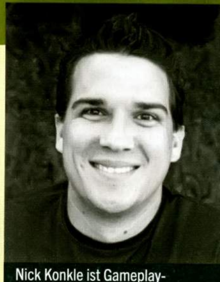
Entwickler Nick Konkle im Gespräch mit PC ACTION

PC ACTION: Warum habt ihr euch für ein direktes Kampfsystem in Elder Scrolls Online entschieden?
KONKLE: „Der erste Grund liegt klar auf der Hand: **Elder Scrolls**-Spieler erwarten ein aktives Kampfsystem, weil es für die Rollenspielreihe typisch ist. Der zweite Grund ist, dass viele Online-Rollenspieler inzwischen ermüdet und gelangweilt davon sind, Skill-Knöpfe zu drücken und die Cooldowns abzuwarten. Alle Ehre dieser Ära von MMORPGs und dem Spaß, den wir damit hatten! Aber es macht einfach mehr Spaß, seine Fähigkeiten einzusetzen, wann man will, und dabei taktisch zu überlegen, wann der richtige Zeitpunkt ist, um sie einzusetzen. Wir sind überzeugt davon, dass Taktik und Instinkt wichtige Bestandteile beim Kämpfen in einem **Elder Scrolls**-Spiel sind."

PC ACTION: PvP-Schlachten mit bis zu 500 Spielern gleichzeitig soll es in The Elder Scrolls Online geben. Funktioniert das wirklich?
KONKLE: „Es können sogar mehr als 500 Spieler sein. Unser Technik-Team hat es tatsächlich geschafft, dass **The Elder Scrolls Online** auch bei so hohen Datenmengen sauber und mit hoher Framerate läuft."

PC ACTION: Ihr habt uns in der Präsentation verschiedene Monster-Klassen gezeigt. Unterscheiden sich diese auch beim Kampf oder sehen sie eben nur unterschiedlich aus?
KONKLE: „Jeder Monstertyp ist anders, das kann ich euch versichern. Jedes Mal, wenn wir ein neues Monster entwickeln, fragen wir uns, was wir daran interessant gestalten können. Wie besiegt man es taktisch, welche Fähigkeiten soll es besitzen? Die Gegner in **The Elder Scrolls Online** sind kein Kanonenfutter – sie sind clever, sie arbeiten zusammen, kombinieren ihre Fertigkeiten. Manche sind riesig groß, andere verdammt schnell oder unsichtbar. Wir wollen erreichen, dass sich die Spieler in jedem Gefecht herausgefordert fühlen. Erst dann macht das Kämpfen auch richtig Spaß."

PC ACTION: Wie funktionieren die öffentlichen Dungeons in The Elder Scrolls Online?
KONKLE: „Wir haben uns dafür entschieden, die Dungeons nach levelspezifischen Schwierigkeitsgraden zu entwerfen.


Nick Konkle ist Gameplay-Designer bei Zenimax Online.

Wer beispielsweise einen öffentlichen Level-15-Dungeon mit einem Charakter der Stufe 10 bestreiten will, kann das natürlich tun. Es wäre dann allerdings ratsam, dies mit fünf bis sechs anderen Spielern anzugehen. Auf Level 18 kann man den gleichen Dungeon auch solo versuchen. Abhängig vom Spielerlevel fällt dann die Belohnung im Verlies aber jeweils anders aus."

Community-Einbindung

Zenimax Online weiß um die hohen Ansprüche der Fans.

Perspektivenwahl möglich: Zu Beginn der Entwicklung von **The Elder Scrolls Online** war lediglich eine klassische MMORPG-Ansicht vorgesehen. Sprich die Kamera blickt stets von hinten auf die Spielfigur [1]. **Viele Elder Scrolls**-Spieler bevorzugen aber die aus den bisherigen Teilen der Serie bekannte Ego-Perspektive. Diese trägt viel zum packenden Kampferlebnis bei, zuletzt in **Skyrim** sehr schön umgesetzt [2]. Zenimax Online trug dem Rechnung, sodass es auch in **The Elder Scrolls Online** eine klassische Ego-Ansicht geben wird.



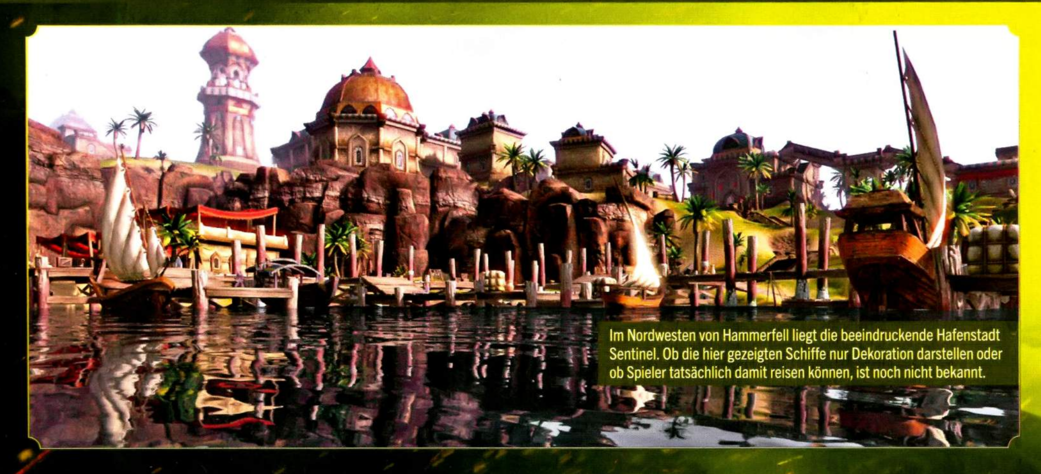
Die PvP-Schlachten haben fette Burgbelagerungen im Programm. Solche Großprojekte sollten schon in **Age of Conan** und **Warhammer Online** die Spieler begeistern, scheiterten aber meist aufgrund von Design-Fehlern. Hoffentlich macht es Zenimax Online besser.



Kämpfe deutlich dynamischer als in den meisten bekannten MMORPGs.

Alle vereint – der Megaserver

In Sachen Serverstruktur verspricht **The Elder Scrolls Online** einen im Genre unüblichen Weg einzuschlagen. Alle Spieler sollen auf einem einzigen Server Heimat finden, das kennt man bisher lediglich von **Eve Online**. Lediglich technische Probleme in Bezug auf die Ping-Zeiten könnten dazu führen, dass man je einen Megaserver für die USA und einen für Europa installiert. Die Vorteile einer solchen Struktur sind vielfältig: überfüllte Server und lange Wartezeiten zu Spielbeginn, verwaisende Realms nach einigen Wochen – all das wird es nicht geben. Um den Spielerfluss trotzdem so zu steuern, dass man ohne Lags spielen kann, wenn viele Zocker gleichzeitig zugegen sind, arbeitet das System mit vielen instanzierten Bereichen, sprich je mehr Spieler pro Gebiet anwesend sind, desto mehr „Kopien“ des Gebietes sind aktiv. Damit man dennoch bequem mit seinen Freunden oder in der Gilde zusammenspielen kann, bietet **TESO** die Möglichkeit der Personalisierung. So lassen sich Freundes-, Favoriten- und sogar Ignore-Listen einrichten, welche das System bei Spielstart überprüft, um die jeweils passende Spielergemeinschaft möglichst in einer Instanz der Welt agieren zu lassen. Darüber hinaus wird es mit ziemlicher Sicherheit auch Mechaniken geben, zwischen den Instanzen zu wechseln, falls man doch mal nicht mit seinen Kumpels zusammenfindet. Auch die Einbindung von Kontaktlisten, etwa durch Facebook, Twitter und Co., ist möglich – sofern man das als Spieler möchte. Zudem gibt es weitere Einstellungsmöglichkeiten: beispielsweise dass man nur mit Leuten des gleichen Levelfortschritts zusammenspielen möchte. Oder soll die Spielinstanz möglichst leer sein, um in Ruhe einen öffentlichen Dungeon erkunden zu können? Oder steht Ihnen der Sinn nach viel Geselligkeit mit möglichst vielen Mitstreitern? Alles möglich. „Wir wollen diese optionale soziale Komponente voll ausnutzen“, so der O-Ton der Entwickler. Ein weiterer großer Vorteil erschließt sich im PvP-Modus. Durch die Fülle der Spieler wird es im Open-World-PvP praktisch nie dazu kommen, dass eine Seite gar nicht anwesend ist. Auf perfektes Bevölkerungs-Balancing sollte man dennoch nicht hoffen. In Sachen



Im Nordwesten von Hammerfell liegt die beeindruckende Hafenstadt Sentinel. Ob die hier gezeigten Schiffe nur Dekoration darstellen oder ob Spieler tatsächlich damit reisen können, ist noch nicht bekannt.

Im PvP-Modus können Verteidiger einer Burg von begehbaren Zinnen aus die Angreifer beharken.



In **The Elder Scrolls Online** treffen Sie auf bekannte Kreaturen wie diesen Feuer-Atronach. Das Design der Monster hält sich eng an die Vorlagen der Offline-Spiele.

Populationsgrenze ist nach oben jedenfalls kein Limit gesetzt. Laut Chefentwickler Matt Firor können unendlich viele Spieler pro Megaserver agieren. Doch ob sich das bewahrheitet, das bleibt abzuwarten!

„Wir wollen Fans von Elder Scrolls und MMORPGs vereinen!“

Matt Firor, Chefentwickler bei Zenimax Online

Gruppenspiel eröffnet

Damit Sie beim Erkunden der riesigen Spielwelt in der Gruppe stets auf Herausforderungen stoßen, wird **The Elder Scrolls Online** massig Dungeons und sogenannte Abenteuer-Zonen bieten. Letztere sind vergleichbar mit den Event-Gebieten in **Guild Wars 2**. Neben reinen Gruppeninstanzen sind viele dieser Gruppengebiete öffentlich zugänglich, sodass eine Gruppenanmeldung entfällt. Auch Schlachtzüge sind eingeplant sowie große PvP-Schlachtfelder. Gesehen haben wir beim Besuch noch nicht allzu viel davon. Immerhin durften wir in einen öffentlichen Dungeon reinschnuppern und ein Video zeigte eine beeindruckende Belagerungsschlacht im PvP-Gebiet von Cyrodiil. Näheres zum PvP-Modus finden Sie im Extrakasten auf der vorigen Doppelseite. Das Team von **The Elder Scrolls Online** hat sich wahrlich viel vorgenommen, um uns im nächsten Jahr ein erstklassiges Online-Rollenspiel zu liefern.

Maximallevel erreicht – und was kommt dann?

Online-Rollenspiele können die schönste Levelphase der Welt haben, mit voll vertonter Story, abwechslungsreichen Questgebieten, Zwischensequenzen – letztendlich spielt das alles jedoch nur noch eine untergeordnete Rolle, wenn es um den Begriff „Endgame“ geht. Online-Rollenspiele unterliegen dem Zwang, möglichst zeitnah Inhalte bereitzustellen, welche die Spieler bei Laune halten, nachdem sie die Maximalstufe erreicht haben. Wie schnell Spieler unzufrieden werden und in Scharen davonlaufen, sahen wir jüngst bei der Entwicklung in **Star Wars: The Old Republic**. Bei Zenimax Online ist man sich dieser Problematik durchaus bewusst. Chefentwickler Matt Firor verriet dazu, dass es nach Release konstant Nachschub von sowohl Gruppen- als auch Einzelspieler-Inhalten geben werde. Ob das alle vier, sechs oder acht Wochen oder gar noch länger bedeutet, darauf wollte sich Firor jedoch nicht festlegen lassen.



Mit einem solchen Knochenkoloss ist nicht zu spaßen. Die Monster im Spiel sollen stets eine Herausforderung darstellen.

Stefan meint

„Kommt definitiv auf meine Wunschliste!“

Ich bin ich sehr darauf gespannt, wie es sich in **The Elder Scrolls Online** final anfühlen wird, zusammen mit anderen Spielern Tamriel gemeinsam zu durchstreifen. Oft genug habe ich mir vorgestellt, wie cool es wäre, **Oblivion** oder **Skyrim** in einem Koop-Modus zu erleben. Die von den Entwicklern angekündigte Möglichkeit, sich auf einem Mega-Server je nach zuvor eingestellten persönlichen Vorlieben in mehr oder weniger bevölkerten Gebieten herumzutreiben, gefällt mir dabei besonders gut. Beim PvP-Konzept bin ich noch skeptisch, ob die Sache mit den groß geplanten Burgbelagerungen auch wirklich gut funktioniert und vor allem, ob es lang anhaltend Spaß macht. Ich denke da an meine schlechten Erfahrungen in **Age of Conan** (zu umständlich geraten) oder in **Warhammer Online** (oft zu wenige Mitspieler). Schön hingegen, dass die Entwickler möglichst viel **Elder Scrolls**-Feeling einbauen, sei es durch das aktive Kampfsystem, durch die optional spielbare Ego-Perspektive oder die spielerische Freiheit, seinen Charakter nach Lust und Laune zu entwickeln.

WERTUNGSTENDENZ: 8 VON 10



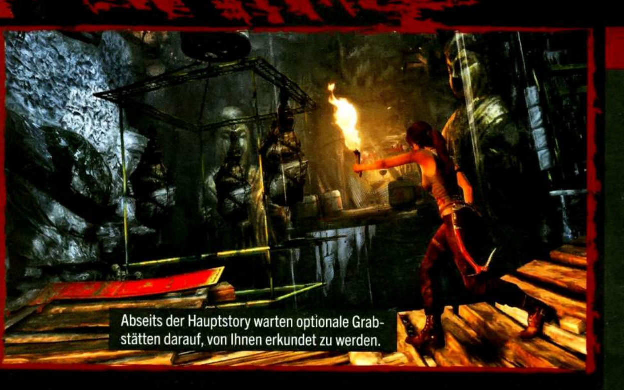
Tomb Raider

Genre: Action-Adventure | Entwickler: Crystal Dynamics | Hersteller: Square Enix | Termin: 5. März 2013

Text: Viktor Eippert

Wir konnten erstmals ausführlich an der neuen Lara rumspielen und waren begeistert!

Taumelnd setzt sie einen Fuß vor den anderen, schleppt ihren müden Körper voran. Sie wirkt unbeholfen und verängstigt. Selbstzweifel nagen an ihr. War es wirklich so eine gute Idee, hierher zu kommen? Immerhin war sie es, die Kapitän Roth davon überzeugte, diese verflixte Insel anzusteuern. Wegen ihr geriet das Expeditionsteam in diesen mysteriösen Sturm und strandete auf diesem Eiland. Sie muss die anderen finden. Sichergehen, dass keinem etwas zugestoßen ist. Die Verletzung an ihrer Lende erschwert jeden einzelnen Schritt. Sie schluckt den pochenden Schmerz runter und stolpert keuchend weiter, bis sie auf eine verlassene Feuerstelle stößt. Erleichterung macht sich breit. Endlich ein Zufluchtsort, an dem sie ihre Gedanken sor-


Abseits der Hauptstory warten optionale Grabstätten darauf, von Ihnen erkundet zu werden.

tieren und ihren unterkühlten Körper aufwärmen kann. Am ganzen Leib zitternd fragt sie sich, warum ihr niemand zu Hilfe kommt.

Laras menschliche Seite

Hätte uns vor ein paar Jahren jemand gesagt, dass dieses verängstigte Nervenbündel Lara Croft ist, wir hätten ihn sofort in die nächstgelegene Nervenheilanstalt eingewiesen. Vergessen Sie alles, was Sie über die taffe Archäologin zu wissen glauben. Crystal Dynamics fängt komplett bei null an und zeigt eine Lara Croft, die ganz am Anfang ihrer Karriere steht und noch kein einziges ihrer legendären Abenteuer erlebt hat. Eine Lara, die lebensgefährliche Situationen bisher bestenfalls aus Erzählungen kennt. Doch vor allem ist es eine Lara, die so menschlich und so glaubwürdig ist wie nie zuvor. Kurz nach ihrer Rast am Lagerfeuer zeigt Lara beispielsweise ihre sanfte Seite, als sie nur widerwillig ein Reh erlegt, um nicht zu verhungern. Sie fühlt sich schlecht dabei, ein Leben zu nehmen. Man kann die Reue regelrecht von ihren Augen ablesen, als sie sich zu dem wild schnaufenden Tier hinabbeugt und mit trauriger Stimme ein „Es tut mir leid" herauspresst. Als dann noch die Musik im perfekten Moment melancholische Töne anschlägt, springt die bedrückende Stimmung dieser wahnsinnig atmosphärischen Szene sofort auf uns über. Und das ist noch lange nicht die emotionalste Stelle, die wir erlebten.

Intensiv inszeniert

Überhaupt hinterließ **Tomb Raider** während der von uns gespielten zweieinhalb Stunden einen durchweg gelungenen Eindruck in Sachen Atmosphäre und Inszenierung. Die Entwickler verstehen sich darauf, ihr Abenteuer intensiv und packend zu inszenieren. Wenn sich Lara durch eine Felsspalte zwängt, fährt die Kamera ganz nah ans Geschehen heran und unterstützt so das Gefühl der Enge. Regentropfen bleiben kurzzeitig am Bildschirm haften und wenn Lara durch den Schlamm rutscht, landen Dreckspritzer auf der Mattscheibe. Hektische Momente werden durch eine unruhige Kameraführung intensiviert und an anderer Stelle wechselt der Blickwinkel in eine Überkopfansicht, etwa zur besseren Veranschaulichung von Abgründen. Weitwinkeleinstellungen offenbaren hingegen schöne Panoramen oder Kletterwege. Wenn Lara alleine unterwegs ist, kommentiert sie außerdem regelmäßig die Situation, was nochmals zur Atmosphäre beiträgt. Einzig das exzessive Gekeuche der jungen Lara nervte uns auf Dauer. Das nimmt im weiteren Spielverlauf hoffentlich noch ab.

PC ACTION zu Besuch bei Lara

Heute: Das Lara-Croft-Komplott. Oder: Von einer äußerst charmanten Event-Idee.

„Kommt zur vereinbarten Uhrzeit zur angegebenen Adresse und klingelt bei L. Croft." Mit dieser verheißungsvollen Nachricht lud uns Square Enix dazu ein, etwas Zeit mit der guten Lara zu verbringen. Als wir dann vor Ort waren, war allerdings weder eine Lara noch eine Frau Croft anzutreffen. Nur zwei grinsende PR-Typen von Square Enix. Nix war's mit der erhofften „Quality Time" unter vier Augen! Aber wir wollen nicht klagen, denn das extra für die Veranstaltung gemietete Dachgeschoss-Apartment war echt schick, die Idee charmant und immerhin konnten wir als Entschädigung ein ziemlich cooles Spiel namens **Tomb Raider** zocken.




Nachdem Lara mit ihrem Expeditionsteam gestrandet ist, muss sie zunächst ihre Kumpanen wiederfinden und ihnen helfen.

Mehr als nur ein Rastplatz

An Feuerstellen verbessern Sie Laras Ausrüstung und verpassen der Jung-Archäologin neue Fähigkei-

In drei verschiedenen Talent-Kategorien verteilen Sie Fähigkeitspunkte, um Lara neue Dinge beizubringen. Überlebensfähigkeiten helfen beispielsweise bei der Jagd.

Dank Schnellreisesystem können Sie im Nu zu jedem bereits besuchten Camp springen und sich nochmals in Ruhe dort umsehen.

MacGyver lässt grüßen: Mit zuvor erbeutetem Rohmaterial nehmen Sie kleine Verbesserungen an Laras Waffen vor und erhöhen so deren Effektivität.

Feuer und Flamme

Was wir uns später im Spiel hingegen deutlich häufiger wünschen, sind Rätsel. Davon ist uns während des Anspiel-Events gerade mal eins untergekommen. Eine magere Quote für **Tomb Raider**-Verhältnisse. Das eine war dafür aber cool gemacht und soll laut den Entwicklern Aufschluss darüber geben, wie die Rätsel in **Tomb Raider** grundlegend funktionieren. Folglich spielen Physikeffekte und die dem Spiel eigene Feuermechanik eine wichtige Rolle. Letztere ist wirklich gut gelungen und bietet Ihnen verschiedene Anwendungsmöglichkeiten. Mit einer brennenden Fackel entzündet Lara beispielsweise Holzkisten, die ihr den Weg versperren. Oder sie steckt ein Seil in Brand, um so ein daran befestigtes Gewicht zu lockern und eine Kettenreaktion auszulösen. Mit welchen Objekten Lara interagieren kann, lassen wir uns dank Überlebensinstinkt-Fähigkeit kurzerhand einblenden. Der Überlebensblick zeigt außerdem Munition und andere nützliche Gegenstände sowie den Weg zum nächsten Ziel an.

Gewohnte Schießereien

Auch bei den Schusswechseln ist Feuer ein wichtiges Thema. Grundsätzlich erwarten Sie in **Tomb Raider** typische Deckungsschießereien, wie man sie heutzutage aus beinahe jedem 3rd-Person-Spiel kennt. Zwei Dinge sind uns dabei jedoch positiv aufgefallen. Zum einen gibt es keine Taste, mit der wir Lara in Deckung schicken. Stattdessen erkennt das Spiel automatisch, ob Gegner in der Nähe sind und Lara schmiegt sich bei Bedarf von alleine an geeignete Objekte an. Das fühlt sich viel natürlicher und flüssiger an als viele andere Systeme und funktioniert richtig gut. Zum anderen nutzen die Gegner wie erwähnt Feuer. Mit Molotowcocktails oder Brandpfeilen treiben sie Lara aus der Deckung, was Dynamik während der Schusswechsel garantiert. Um die Kämpfe frisch zu halten, sollen im Verlauf des Spiels immer neue Gegnertypen eingeführt werden, die Ihnen andere Taktiken abverlangen. Gegen Ende des gespielten Abschnitts trafen wir beispielsweise auf ei-



Sofern die Gegner Lara noch nicht erblickt haben, gehen sie ganz normal ihren Patrouillen nach.

Die perfekte Gelegenheit, sie hinterrücks zu überwältigen und lautlos aus dem Verkehr zu ziehen.


In der Wildnis muss sich Lara des Öfteren gegen wilde Tiere zur Wehr setzen. Sind Sie dabei zu langsam, stirbt die junge Archäologin einen grausamen Tod.

nen wuchtigen Kerl mit einem riesigen Schild, der im Nahkampf auf Lara losgeht. Wie man erwarten würde, bringt es nichts, den Typen einfach abzuschießen. Um den Kraftprotz umzunieten, müssen wir warten, bis er zum Schlag ausholt und die dadurch entstehende Lücke dazu nutzen, ihm ein paar Kugeln zu verpassen.

Ungesehene Zuhörerin

Sofern uns die Gegner in einem Areal noch nicht entdeckt haben, können wir uns wahlweise auch an sie anschleichen und sie lautlos mit dem Bogen erdrosseln. Oder wir schleichen komplett ohne Kampf an ihnen vorbei und ziehen weiter. Das geht allerdings nicht immer, erklärt uns Noah Hughes, der Creative Director von **Tomb Raider**: „Wir haben versucht, dem Spieler so oft wie möglich die Entscheidungsfreiheit zu lassen, ob und wann er den Kampf eröffnet. Allerdings gibt es Stellen im Spiel, wo eine Auseinandersetzung unausweichlich ist. Wenn Lara in einen Hinterhalt gerät, hat sie nun mal keine andere Wahl, als sich zu wehren." Diese Freiheit ermöglicht uns zudem, die Gegner bei ihren Gesprächen zu belauschen und so mehr über die Story in Erfahrung zu bringen. So hörten wir zum Beispiel, dass der Sturm, der Laras Expeditionsschiff erwischte, kein Einzelfall ist. Aus irgendwelchen ominösen Gründen treten solche Stürme immer dann auf, wenn sich Schiffe der Insel nähern. Ob das wohl mit dem Tempel zusammenhängt,

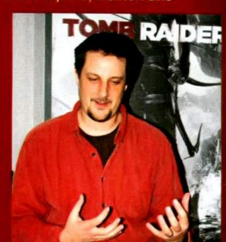

Die meiste Zeit im Spiel sieht man Lara genau an, was sie bereits durchgemacht hat. Blut- und dreckverschmiert kämpft sie ums nackte Überleben.

„Wir wollten Lara menschlicher darstellen."

PCA im Gespräch mit Noah Hughes

PC ACTION: Wie fühlt es sich an, eine der berühmtesten Videospielheldinnen quasi von Grund auf neu zu erfinden?

NOAH HUGHES: Es ist sehr aufregend! Gleichzeitig bedeutet das aber auch eine große Verantwortung. Als wir die Aufgabe übernahmen, hatten wir das Gefühl, dass wir es den Fans schulden, etwas Frisches zu bieten, gleichzeitig aber der Reihe treu bleiben müssen. Wir sind sehr stolz auf unsere bisherigen **Tomb Raider**-Spiele, wollten uns diesmal aber trotzdem bewusst genug Zeit lassen, um die Fans nicht zu enttäuschen. Die Entscheidung dieses Neuanfangs fiel bereits während der Produktion von **Tomb Raider: Underworld**. Wir wollten all das nehmen, was wir an diesem Franchise lieben, und dies in die Moderne übertragen – einschließlich Lara.



Noah Hughes ist bei Crystal Dynamics der Creative Director von **Tomb Raider**.

PC ACTION: Das ist also definitiv nicht die Lara Croft, die wir kannten?

NOAH HUGHES: Genau, wir haben reinen Tisch gemacht und bei null angefangen. Für mich ging es dabei nicht darum, zu ändern, wer Lara ist. Ich wollte sie einfach aus einem anderen Blickwinkel beleuchten. Meine Vision war es, sie menschlicher zu machen. Sie sollte wirken wie eine echte Person, die die Spieler kennenlernen können. Das war von Anfang an eines unserer Ziele: eine neue Lara einzuführen. Beim Rest des **Tomb Raider**-Universums bleibt aber alles beim Alten. Wir erzählen schließlich den Anfang der Geschichte. Und das Schöne daran ist, dass uns für diese Erzählung die vielen Mythen des **Tomb Raider**-Universums als Inspirationsquelle dienten.

PC ACTION: Durchläuft Lara im Verlauf des Spiels denn eine Veränderung?

NOAH HUGHES: Für uns ist die wichtigste Prämisse für das Ende, zu zeigen, dass Lara gestärkt aus dem Abenteuer hervorgeht. Gleichzeitig wollen wir aber nicht, dass sie ihre Menschlichkeit verliert und an einen Punkt kommt, wo sie plötzlich keine Angst mehr hat oder keinen Schmerz mehr offenbart. Wir versuchen also quasi, beides zu erreichen. Lara wird am Ende zur der Frau, die wir als „Tomb Raider" kennen – zu einer Heldin, die das Abenteuer gemeistert hat. Aber sie wird gleichzeitig auch immer noch die Frau sein, die wir aus dem neuen Blickwinkel zeigen.

PC ACTION: Wieso habt ihr euch dazu entschlossen, eine Selbstheilungs-Mechanik in Tomb Raider zu verwenden? Wirkt sich das bei einem auf den Überlebenskampf fokussierten Spiel wie Tomb Raider nicht negativ auf die Atmosphäre aus?

NOAH HUGHES: Das war eine Frage des Balancings. Es war uns wichtig, dass die Survival-Situation im Gameplay, dem Setting und der Geschichte widergespiegelt wird. Doch wir hatten die Sorge, dass zu viel Simulation die Spielbarkeit gefährdet. Ich mag solche Systeme [a.d.R: gemeint sind Spielsysteme, die nicht auf Selbstheilung basieren], aber es war ein bewusster Kompromiss, da wir mit **Tomb Raider** eine Action-Survival-Erfahrung anpeilen. Wir wollten nicht, dass der Spieler zu viel Zeit damit verbringt, sein Inventar zu verwalten oder Nahrung zu suchen. Es ist natürlich Geschmackssache, ob man mehr Action oder mehr Realismus haben möchte. Aber ich denke, wir haben die richtige Mischung aus Action und Survival-Elementen getroffen.



Die in Hub-Areale aufgeteilte Spielwelt bietet reichlich Gelegenheit zur Erkundung und zur Suche nach Secrets.



Mittels Funkgerät hält Lara steten Kontakt mit den anderen Expeditionsmitgliedern.

wegen dem Lara überhaupt erst hierhin wollte? Schließlich ist er der japanischen Herrscherin Himiko geweiht, die angeblich über schamanistische Kräfte verfügt. Außerdem plaudern zwei Kerle beim Wachestehen aus, dass ein gewisser „Vater Matthias" hier das Sagen hat und er gerade eine Opferung vorbereitet. Ob uns am Ende gar mystische Storyelemente in **Tomb Raider** erwarten? Weitere Story-Happen liefert das Spiel anhand von Rückblenden, die die Geschehnisse vor dem Schiffsunglück zeigen und uns die anderen Mitglieder aus Laras Expeditionstrupp näherbringen.

Abseits des Wegs

Eine spannende Geschichte zu erzählen, liegt Crystal Dynamics unverkennbar am Herzen. Das typische **Tomb Raider**-Gameplay-Dreigespann aus Klettereinlagen, Kämpfen und Rätseln soll dabei aber nicht auf der Strecke bleiben. Beim Aufbau der Spielwelt peilen die Entwickler daher einen gesunden Kompromiss aus frei erkundbaren Hub-Arealen und linearen Story-Abschnitten an. „Wie offen die Spielwelt werden soll, war schon früh ein wichtiges Thema für uns. Unser Ziel bestand darin, einerseits genug Offenheit und Erkundungsfreiraum zu bieten und andererseits unsere Möglichkeiten bei der Inszenierung der Handlung nicht zu sehr einzuschränken. Daher haben wir uns gegen eine komplett of-

Für das Maximum an Lara: Die Sondereditionen

Tomb Raider gibt es gleich in zwei Sonderausführungen zu kaufen.



Zum Release des Spiels sind zwei limitierte Sondereditionen verfügbar. Mit einem empfohlenen Verkaufspreis von 69,99 Euro ist die Survival Edition nur minimal teurer als die normale Fassung. Zusätzlich zum Spiel 1 ist in der schicken Box 2 ein 32-seitiges Artbook 3 mit Original-Konzeptzeichnungen zum Spiel enthalten. Außerdem gibt es ein Wendeposter (38 x 48 cm) 4, das auf einer Seite eine Karte der Insel Yamatai zeigt und auf der anderen Seite das Titelmotiv von **Tomb Raider**. Dazu gibt es noch einen wasserdichten Outdoor-Beutel 5 für eure eigenen Abenteuer in Schmutz und Regen, eine Soundtrack-CD 6 mit zehn Tracks und über einer Stunde Laufzeit sowie ein exklusives DLC-Paket 7, das Lara mit zusätzlichen Waffen einen klaren Vorteil im Kampf ums Überleben verschafft. Wer es noch einen Tick luxuriöser mag, der greift zur Collector's Edition von **Tomb Raider** für empfohlene 109,99 Euro. Sie kommt in einer schicken Metallbox 8 daher und enthält neben allen genannten Boni noch eine voll bewegliche Lara-Figur 9 (ca. 20 cm hoch) mit über 40 Gelenken und austauschbaren Händen und verschiedenen Waffen.


Inszenatorisch überzeugt **Tomb Raider** jetzt schon.

Wenn Gegner in der Nähe sind, schmiegt sich Lara automatisch an Kisten und andere Objekte an, um Deckung zu suchen.

fene Spielwelt und für einen Mittelweg entschieden", spezifiziert Noah. Und tatsächlich gibt es einiges abseits der Story zu entdecken. Man kann die Gegend nach versteckten Relikten durchsuchen, Opferlichter von Gebetsschreinen entzünden oder optionale Grabstätten erkunden. Besonders interessant fanden wir die vielen vollvertonten Tagebücher, die quer über die Insel verstreut sind. Diese enthalten noch mehr coole Details über die Geschichte der ominösen Ruinen auf der Insel sowie spannende Hintergründe zu den Charakteren.

Campinglust

Zu jedem Hub gehört ein Camp, das, sobald es einmal erreicht ist, als Schnellreisepunkt fungiert. Sie können sich also ohne Weiteres erst auf die Story stürzen und etwaige Erkundungstouren für später aufheben. An manche Secrets gelangen Sie ohnehin erst, sobald Sie den nötigen Ausrüstungsgegenstand – beispielsweise ein Kletterbeil – freigespielt haben. Außerdem dienen die Camps dazu, auf das simple Upgrade-System für Laras Waffen und Items zuzugreifen. Damit verpassen wir der Pistole ein größeres Magazin oder erhöhen die Schadenswirkung des Bogens. Für jedes Upgrade braucht es eine bestimmte Menge an Rohmaterial, das wir wiederum beim Durchsuchen besiegter Gegner, fürs Häuten von Wölfen oder das Plündern von Behältern kriegen. Darüber hinaus sind in der Welt Waffenteile versteckt, mit denen wir das Modell der jeweiligen Knarre aufwerten können. Nicht nur Laras Ausrüstung wird mit der Zeit besser, auch sie selbst lernt während des Abenteuers dazu. Für jedes gelöste Rätsel, jeden bezwungenen Feind und jeden Story-Fortschritt winken Erfahrungspunkte, die ultimativ Fähigkeitspunkte gewähren. Mit denen schalten Sie passive Talente in den drei Kategorien Überlebensfähigkeiten, Jagd und Kampf frei. So haben wir uns zum Beispiel eine sehr praktische Nahkampf-Kombo gegönnt, die getroffene Gegner kurzzeitig betäubt.

Frisch und doch gewohnt

Allem Anschein nach erwartet Sie im März also ein modernes **Tomb Raider** mit Top-Inszenierung, einer fantastischen Atmosphäre und einer Lara, die Sie so noch nie erlebt haben. Und das alles, ohne sich von dem zu entfernen, was die Reihe ausmacht. Zumindest, sofern die Entwickler ihr Wort wirklich halten und später noch mehr Rätsel kommen. Das Verhältnis zwischen Klettereinlagen und Feuergefechten war dagegen bereits gut getroffen. Wir hatten jedenfalls schon sehr viel Spaß während unserem zweieinhalbstündigen Abenteuer mit der jungen Lara und sind gespannt, wie sich die Geschichte weiterentwickelt und inwiefern Lara einen Wandel durchmacht.


In den Feuergefechten greift Lara wie gewohnt auf verschiedene Waffen zurück. Bisher sahen wir den Bogen, die Pistole und eine Maschinenpistole.

Viktor meint



„Gefällt mir super, diese neue Lara Croft."

Eines ist schon jetzt sicher: Bei der Inszenierung und der „Vermenschlichung" von Lara haben die Kalifornier bei Crystal Dynamics ganze Arbeit geleistet! Immer wenn dem Mädel etwas zugestoßen ist, hatte ich ein richtig mulmiges Gefühl in der Magengrube. Es ist ein interessantes Erlebnis, in die Augen dieser Videospiel-Ikone zu blicken und dort Verzweiflung oder Angst zu erkennen. Auch abseits der Protagonistin ist das Spiel klasse in Szene gesetzt. Folgende Aussage mag vielleicht abgedroschen klingen, aber in diesem Fall trifft sie es einfach punktgenau: Beim Spielen von **Tomb Raider** fühlte ich mich, als wäre ich mittendrin statt nur dabei. Wenn die Story so interessant weitergeht und der Mix aus Rätseln, Kämpfen und Kletterei durchweg für Abwechslung sorgt, prognostiziere ich einen gelungenen Neustart für die gute Frau Croft. Ich freu mich drauf, im März ausgiebig Hand anzulegen!

WERTUNGSTENDENZ: 9 VON 10

Screen-Info

Die Screenshots stammen allesamt von Publisher Sega. Sie geben die Grafikqualität gut wieder, dürften aber mit einer deutlich höheren Auflösung als gewöhnlich aufgenommen worden sein.

Aliens: Colonial Marines

Genre: Ego-Shooter | Entwickler: Gearbox | Hersteller: Sega | Termin: 13. Februar 2013

Text: Sascha Lohmüller

In London gibt es Aliens! Zumindest wenn Sega dort **Colonial Marines** zeigt.

Langsam und erschöpft schleichen wir durch den düsteren Korridor, an einigen Stellen fällt gedämpftes, unangenehmes Licht in den Gang. An den Wänden huschen Schatten entlang und sorgen für eine surreale Szenerie. Von draußen ertönt ein metallisches Kreischen. Und plötzlich steht ein Wesen vor uns: „Ihre Bordkarte, bitte." Ja, der Flughafen Nürnberg ist um fünf Uhr an einem nebeligen Novembermorgen ein recht seltsamer Ort. Und dennoch lohnt es sich, hier so früh aufzuschlagen, denn Sega lud uns nach London ein, wo wir neben neuen Mehrspielereindrücken auch erstmals Solo-Erfahrungen mit **Aliens: Colonial Marines** sammeln durften.

Gedankenstütze

Kurz zur Erinnerung: **Colonial Marines** spielt zeitlich direkt nach dem dritten **Aliens**-Kinofilm, versteht sich aber als Nachfolger des zweiten Streifens von Ridley Scott. Während der Solo-Kampagne sind Sie Teil eines Marine-Teams, das die U.S.S. Sulaco, zu der der Funkkontakt abgebrochen ist, untersuchen und Ellen Ripley finden soll. Auch stilistisch steht **Aliens: Die Rückkehr** Pate. Statt Survival-Horror soll **Colonial Marines** eher ein Action-Fest werden, ohne na-


Durchgehackte Roboter à la Bishop liegen auch in **Colonial Marines** herum – stilecht mit weißer Glibberpampe.


Natürlich sind auch die Eier legenden Facehugger in der Kampagne mit an Bord. Erschreck-Momente garantiert!

türlich die Grusel-Trademarks der Serie zu vernachlässigen. Ebenfalls noch einmal erwähnenswert: Das Spiel wurde bereits Ende 2006 angekündigt, befindet sich dementsprechend lang in Entwicklung. Leider sieht man dies dem Spiel auch ein wenig an. Verstehen Sie uns bitte nicht falsch, in Aktion sieht das Spiel immer noch gut aus, aber eben nicht herausragend. Gezeigt wurde uns übrigens die PC-Version. Doch genug des Vorgeplänkels, stürzen wir uns in den Kampf!

Spielmodus 1: Die Kampagne

Auf bisherigen **Aliens**-Events war es so, dass Pressevertreter zwar einen Blick auf die Kampagne werfen konnten, aber eben nicht selbst Hand anlegen durften. Insofern ist der Beginn unseres Besuchs bei Sega kein Novum. Bevor wir uns nämlich selbst in Alien-verseuchte Komplexe wagen, steht eine Präsentation auf dem Programm. Der dort live vorgespielte und erstmals gezeigte Abschnitt macht zwar grundsätzlich nicht viel neu, vermittelt aber schon einmal einen guten Eindruck der angepeilten Atmosphäre. Entgegen ersten Befürchtungen wird **Colonial Marines** nämlich kein **Call of Duty**-Dauerfeuer-Klon mit **Alien**-Lizenz, sondern eher eine Achterbahnfahrt mit ruhigen Momenten. Von subtilen Horror-Elementen wie im ersten Film kann zwar nicht die Rede sein, aber genau wie im zweiten Streifen wird oftmals erst über einen längeren Zeitraum Spannung aufgebaut, bevor sich alles in explosiven Action-Sequenzen entlädt – eine nachvollziehbare Entscheidung für einen Ego-Shooter. Doch zurück zur Singleplayer-Kampagne: Nachdem die Präsentation zu Ende ist, dürfen wir endlich selbst Aliens rösten. Gerade auf der Planetenoberfläche gelandet, übernehmen wir die Kontrolle eines Marines. Der ist Teil des Suchtrupps, der die Vorgänge um die U.S.S. Sulaco und Ripley untersuchen soll. Besonders die ersten fünf bis zehn Spielminuten, in denen wir nicht einen einzigen Schuss abgeben, überraschen uns mit ihrer dichten Atmosphäre. Blitze erhellen den fremdartig aussehenden Himmel, Geschrei und andere Geräusche dringen aus einem Gebäudekomplex und die einstmals bevölkerte Kolonie wirkt wie seit Jahrzehnten verlassen. Auch im Hauptquartier der Basis selbst dauert es eine Weile, bis die Action einsetzt. Erst gilt es, die Lage zu sondieren, die Stromversorgung wiederherzustellen und die über die Anlage verteilten Bewegungssensoren zu aktivieren. Genau diese Szenen, in denen wir ohne Feindkontakt, aber mit Motion Tracker in der Hand langsam durch die Basis streifen und Funksprüche mit den Teamkameraden austauschen, sorgen für eine derartige Gänsehautatmosphäre, dass die meisten Horror-Spiele dieser Tage einpacken können. Permanent hat man das Gefühl, dass jeden Moment ein Alien von der Decke fällt, ein Facehugger von einem Tisch springt oder irgendein anderer, der Gesundheit nicht zuträglicher Mist passiert. Und es passiert – erst einmal gar nichts. Stimmung! Als dann endlich die Aliens angreifen, ist man fast schon erleichtert. Was dabei direkt auffällt: Die Marines sind deutlich stärker als noch in den Filmen. Während dort meist schon ein oder zwei Aliens das Ende für einen einzelnen Marine bedeuten, nehmen Sie es hier spielerisch gleich mit Dutzenden auf. Das ist aus Sicht der Action-Inszenierung sicherlich sinnvoll, wirkt auf den ersten Moment allerdings befremdlich. Erschwert wird das Ganze aber wieder dadurch, dass es keine komplette Auto-Heil-Funktion gibt. Vielmehr ist Ihre Lebensleiste in drei Bereiche eingeteilt. Die automatische Erholung funktioniert nur bis zum jeweils nächsthöheren Drittel. Wer also fast tot ist, regeneriert sich nur auf 33 Prozent seiner Gesundheit. Komplett hochheilen können Sie sich nur


Wie schon im Film steuern Sie während der Kampagne ganz nach Ripleys Vorbild einen Laderoboter.

„Action-Sequenzen sollten eine gewisse Wertigkeit besitzen!“

PC Action im Gespräch mit Chris Neeley


Chris Neeley ist Leveldesigner bei Gearbox.

PC ACTION: Ihr orientiert euch bei der Entwicklung ja sehr stark am zweiten Film, wird es trotzdem auch subtile Horror-Passagen wie beim ersten Alien-Film geben?
NEELEY: Wir haben natürlich auch ruhigere Passagen im Spiel. Es ist ein Auf und Ab, bei dem die Spannung erst aufgebaut wird, bevor sie sich dann in der Action entlädt. Wir wollen erreichen, dass die brachialen Action-Sequenzen eine gewisse Wertigkeit, eine Wichtigkeit erreichen und nicht nur wild aneinandergereiht erscheinen. Wir versuchen, das Ganze so zu arrangieren, dass sich ruhige Momente mit Passagen, in denen ihr den Aliens in den Hintern tretet, und Passagen, in denen euch der Arsch versohlt wird, abwechseln. Dieses Auf und Ab könnt ihr ja auch in der Anspielsession der Kampagne selbst begutachten, wo es auch sehr viele ruhige Momente gibt.
PC ACTION: Das Spiel ist ja nun bereits seit 2006 angekündigt. Wir nehmen einfach mal an, dass das Spiel nicht bereits seit sechs Jahren genauso aussieht wie heute. Wie oft habt ihr Dinge verworfen oder sogar komplett neu angefangen?
NEELEY: Gar nicht, es war tatsächlich ein stetiger Prozess bis heute, was die Entwicklung anbelangt. Wir wollten eben genau diesen Nachfolger zum Film **Aliens: Die Rückkehr** machen. Das war allerdings damals mit der verfügbaren Technologie schlicht und ergreifend nicht möglich. Daher haben wir damit angefangen, Programmierer ins Boot zu holen, welche unsere Technologie von Grund auf neu entwickelten, damit wir eben so etwas wie dynamische Beleuchtung oder auch andere Dinge genau so umsetzen konnten, wie wir uns das vorstellten. Wir hatten also im Vorfeld erst einmal jede Menge zu tun, bevor wir uns an die Entwicklung des eigentlichen Spiels machen konnten. Sehr viele Teile der Technologie sind speziell auf genau dieses Spiel zugeschnitten, beispielsweise das erwähnte Beleuchtungssystem. Uns war dieses sehr wichtig, weil wir es zum Aufbau der Spannung benötigen, wenn etwa Aliens dynamische Schatten an Wände und Decken werfen.

mit herumliegenden Medipacks. Ähnlich klassisch gibt sich das Gameplay: **Colonial Marines** bietet technisch soliden Shooter-Standard. Waffenwechsel, Handling, Aiming, Fortbewegung – all das funktioniert gut, bietet aber auch keine großartigen Neuerungen. Lediglich der Motion Tracker verleiht **Aliens** eine gewisse Eigenständigkeit. In der Mitte des HUDs ist eine kleine Version des Bewegungsradars eingeblendet, auf Wunsch schalten Sie aber auch die weiter reichende, große Variante hinzu, die aus den Filmen bekannt ist. Wer das sperrige Gerät nutzt, kann allerdings nicht mehr schießen – schick, weil oldschool. Als wir kurz darauf in die Kanalisation der Anlage eindringen, ist die Anspielzeit auch schon vorbei. Auf zum Multiplayer!

Spielmodus 2: Extermination

Wie der Name bereits vermuten lässt, steckt hinter dem Extermination-Modus eine Variante des klassischen, beliebten Deathmatches. Allerdings wirkt dieser Modus schon allein durch die Asymmetrie sehr individuell. Hier stehen sich nämlich nicht zwei in den Grundzügen gleiche Teams gegenüber, sondern Aliens und Marines. Beide Seiten kommen mit unterschiedlichen Klassen daher. Aufseiten der Menschen unterscheiden sich diese natürlich hauptsächlich durch die Bewaffnung und das damit verbundene Vorgehen in den Kämpfen. Bei den Aliens ist es ähnlich. Allerdings haben Sie es hier mit verschiedenen Mutationen und Spezialattacken zu tun, schließlich tragen Aliens nur selten Gewehre mit sich herum. Der Standard-Xenomorph beispielsweise verfügt über eine Klauenattacke und kann seine Gegner mit seiner Schwanzspitze durchbohren. Wem das nicht zusagt, der kann aber auch mit einem säurespuckenden Alien in den Kampf ziehen. Oder mit einem sogenannten Lurker, der Gegner auf große Entfernungen anspringt (der Hunter aus **Left 4 Dead** lässt grüßen). Sonstige Vergleiche zu Valves Zombie-Hatz liegen natürlich nahe, werden zumindest dem Extermination-Modus aber nicht gerecht. Das Spielgeschehen ist deutlich schneller und actionreicher, zudem fehlt die dynamische Komponente der **L4D**-KI-Zombies. Der Escape-Modus lässt den Vergleich da schon viel eher zu, doch dazu später mehr. Ganz gleich, für welche Seite und Klasse man sich nun auch entscheidet: Wir sind erstaunt, wie gut ausbalanciert das Ganze bereits ist. Beide Seiten verfügen über durchschlagskräftige Attacken und Tools, die den jeweiligen Gegner auskontern. Aliens zum Beispiel haben wenig Fernkämpfer in den Reihen, können dafür aber an Decken und Wänden entlangkraxeln und die Marines durch Wände hindurch sehen. Die Marines wiederum haben Bewegungssensoren und eine deutlich höhere Reichweite als die Xenomorphen. Auch die Steuerung funktioniert bereits jetzt sehr gut, ist schnell und intuitiv erlernt. Allerdings erfordern die Aliens gerade im Vergleich zu den Marines deutlich mehr Übung und Geschick, insbesondere wenn Sie sich an den Wänden und De-


Obwohl beide Fraktionen unterschiedlich sind, wirkt der Mehrspielerpart gut ausbalanciert. Kommen Aliens aber erst mal so nah heran, ist es meist vorbei.


Aliens tragen natürlich keine Bewaffnung mit sich herum. Dafür wählen Sie im Online-Modus aus mehreren tödlichen Spezialattacken.



Anders als in den Filmen wird ein einzelner Marine auch mal mit zwei oder drei Aliens fertig – außer im Mehrspielermodus.

Sie sollten immer mit Bedacht vorgehen, sonst laufen Sie Gefahr, in einen Alien-Hinterhalt zu geraten. Der Motion Tracker ist Ihr Freund.

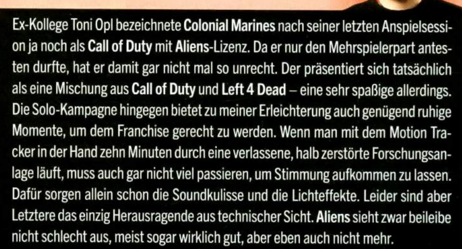
cken entlangbewegen, um möglichst lange unentdeckt zu bleiben. Nach ein paar Runden geht aber selbst die Kraxelei locker von der Hand. Einziger Kritikpunkt: Einige Spezialobjekte wirken im Gegensatz zur Klassenbalance und zum eigentlichen Kampfgeschehen noch etwas zu stark. Beispielsweise finden wir in einem der Matches eine Art Kokon, versteckt in einer Ecke. Als wir diesen per Knopfdruck aktivieren, verwandeln wir uns in ein mutiertes Spezial-Alien und pflügen geradezu durch das gegnerische Marines-Team. Erst nach einer guten Minute und einer fast zweistelligen Kill-Anzahl schaffen es die Marines, das Biest zu stoppen. Im Vergleich dazu sehen selbst Tanks aus **L4D** wie zahme Schoßhündchen aus. Hoffen wir, dass hier noch an der Balance geschraubt wird oder diese Spezialkräfte nicht überhandnehmen. Apropos Balance: auf zum Escape-Modus!

Spielmodus 3: Escape

Erstmals vorgestellt wurde dieser Modus auf der diesjährigen PAX Prime Anfang September. Auch Escape hält, was der Name verspricht. Ein Team, bestehend aus Marines, versucht, aus einer ausweglosen Situation zu entkommen. Das andere Team, bestehend aus Aliens, will das verhindern. Die Klassenauswahl ist dabei dieselbe wie im Extermination-Modus, sprich: unterschiedliche Soldaten aufseiten der Marines, verschiedene Mutationen bei den Xenomorphen. Im Escape-Modus experimentieren wir erstmals während des **Aliens**-Events mit den verschiedenen Loadouts und dem Level-System herum. Für erfolgreiche Aktionen und Matches erhaltet ihr Erfahrungspunkte, mit denen ihr wie beispielsweise in **Call of Duty** oder **Battlefield** neue Waffen und Fähigkeiten freischaltet. Mit denen bastelt ihr euch auf Wunsch dann eigene Klassen für den Mehrspielermodus zusammen. Gerade die Vielzahl an unterschiedlichen Skins und Verzierungen laden zum Experimentieren ein – sehr schön. Der Modus selbst lässt sich schon deutlich eher mit **Left 4 Dead** vergleichen als Extermination. Gefallene Marines beispielsweise müssen von ihren Teamkameraden wiederbelebt werden. Schaffen diese das nicht in einer bestimmten Zeit, ist der Gefallene bis zum nächsten Saferoom beziehungsweise zum Ziel dauerhaft aus dem Spiel. Auch die unterschiedlichen Aufgabenstellungen orientieren sich am Valve'schen Zombie-Apokalypse-Simulator. Hier will ein Aufzug aktiviert werden, dort muss ein Tor geöffnet bleiben, an einer anderen Stelle muss auf einen Truppentransporter gewartet werden. Die deutlich offenere Level-Architektur sorgt zudem für ein etwas gemäßigteres Tempo, zumindest im Vergleich zu Extermination. Hier springen nicht alle fünf Meter Aliens von einer Decke oder kriechen aus Löchern in den Korridorwänden. Stattdessen krabbeln sie hier an Häuserwänden, Kränen und Felsformationen entlang und versuchen, einzelne Marines von der Gruppe zu trennen. Was ebenfalls während unserer Anspielsession deutlich wird: Ohne Absprachen funktioniert gerade für die Alien-Fraktion rein gar nichts. Die ätzenden Viecher sind auf sich allein gestellt gerade gegen mehrere Marines dermaßen schwach, dass man selten auch nur in Schlagreichweite kommt. Nur wenn das ganze Team geschlossen vorgeht, hat man eine Chance. Dasselbe gilt natürlich auch für die Marines, aber die vielen verschiedenen Spezialfähigkeiten und das vertikale Gameplay der Aliens sorgen dafür, dass man sich erst einmal mit den Möglichkeiten der Teamkameraden vertraut machen muss. Ab Februar heißt es also: üben, üben, üben …



Im Escape-Modus hat nur das Team eine Chance, das sich abspricht und zusammenarbeitet. Sonst ist schnell Schicht im Schacht.



Sascha meint

„Die ruhigen Momente sorgen für Gänsehaut."

Ex-Kollege Toni Opl bezeichnete **Colonial Marines** nach seiner letzten Anspielsession ja noch als **Call of Duty** mit **Aliens**-Lizenz. Da er nur den Mehrspielerpart antesten durfte, hat er damit gar nicht mal so unrecht. Der präsentiert sich tatsächlich als eine Mischung aus **Call of Duty** und **Left 4 Dead** – eine sehr spaßige allerdings. Die Solo-Kampagne hingegen bietet zu meiner Erleichterung auch genügend ruhige Momente, um dem Franchise gerecht zu werden. Wenn man mit dem Motion Tracker in der Hand zehn Minuten durch eine verlassene, halb zerstörte Forschungsanlage läuft, muss auch gar nicht viel passieren, um Stimmung aufkommen zu lassen. Dafür sorgen allein schon die Soundkulisse und die Lichteffekte. Leider sind aber Letztere das einzig Herausragende aus technischer Sicht. **Aliens** sieht zwar beileibe nicht schlecht aus, meist sogar wirklich gut, aber eben auch nicht mehr.

WERTUNGSTENDENZ: 8 VON 10

Company of Heroes 2

Während einer Schlacht in der Nacht versuchen die Sowjets im Vordergrund mit leichten und schweren Mörsern, die Deutschen zurückzudrängen. Die Nazis halten mit einem MG 42 auf dem Turm links, einem Panzer und Infanteristen dagegen.

Screen-Info

Alle Bilder stammen von Publisher THQ und geben die Grafikqualität gut wieder. Allerdings war es uns beim Anspielen nicht möglich, die Kamera so weit zu neigen, wie es auf manchen Bildern gezeigt wird.

Genre: Echtzeit-Strategie | Entwickler: Relic Entertainment | Hersteller: THQ | Termin: März 2013

Text: Marc Brehme

Bisher kannte man **CoH 2** nur mit Schnee. Wir spielten nun erstmals im Sommer.

Als die **Company of Heroes-Macher** von Relic Entertainment im Frühjahr enthüllten, dass sie am zweiten Teil des Strategiespiels arbeiten, war die Begeisterung der Community groß. Bisher waren nur Spieleindrücke aus dem Winter bekannt. Wir haben in **Company of Heroes 2** nun auch grüne Wiesen gesehen.

Spiel der Jahreszeiten

Was das Besondere am zweiten Teil des Strategiespiels sein wird, das demonstrierte uns Publisher THQ, als wir deutschlandexklusiv eine Mission im Sommer spielten und uns selbst einen Eindruck vom Feature des sogenannten Seasonal Warfare verschaffen konnten. „**Company of Heroes 2** ist nicht nur Schnee, sondern bildet das komplette Jahr ab", bringt es PR-Manager Carsten Lenerz auf den Punkt, als wir unsere russischen Einheiten erstmals durch grüne Wälder und einen plätschernden Fluss scheuchen.

Geschichtsstunde

Die Map Pripyat River ist eine von zahlreichen Missionen im Spiel, in denen Sie einige der größten Schlachten in der in **Company of Heroes 2** abgebildeten Zeitspanne – vom Überfall Deutschlands auf die Sowjetunion am 22. Juni 1941 bis zum Einmarsch der Roten Armee in Berlin im Mai 1945 – nachspielen. Der Fluss Pripyat erlangte nicht nur durch seine Nähe zu Tschernobyl, sondern auch durch seine zentrale Bedeutung in der Operation Bagration im Juni 1944 Bekanntheit. In dieser Schlacht errang die Sowjetarmee einen ihrer größten Siege im Zweiten Weltkrieg, als sie die Deutschen so vernichtend schlug, dass die Schlacht als schwerste und verlustreichste Niederlage der deutschen Militärgeschichte gilt.

Geschichte zum Anfassen

Dass diesen historischen Fakten im Spiel Rechnung getragen wird – typisch für Relic Entertainment –, bemerkten wir bereits nach wenigen Minuten. Während wir uns noch an der detailreichen Landschaft und den schick animierten Einheiten ergötzten, stapften unsere KI-Kollegen schon mit Hau-



Auf dieser Sommer-Karte haben die russischen Einheiten schwere Artillerie platziert. Diese Fähigkeit der Ingenieure erlaubt es der Roten Armee, mobile Defensiv-Linien aufzustellen, um Schlüsselpositionen zu sichern.



Das Ausmaß der Zerstörung ist besonders auf den Stadtkarten deutlich sichtbar. Hier beharken ein sowjetischer KV1 und ein T34 einen deutschen Flak-Panzer (rechts).

Ein solches sowjetisches Halbkettenfahrzeug wie im Vordergrund wird als Truppentransporter genutzt. Es besitzt ein fest installiertes MG und die meisten Einheiten können auch daraus feuern. Links steht ein Ingenieur mit Flammenwerfer, der die Mörsercrew (rechts) unterstützt.

bitzen und Flammenwerfer-Infanteristen gegen die Wehrmacht ins Feld, um – historisch korrekt – gleich mehrere Fronten gegen den Feind zu bilden.

Einige Gegner hatten sich in einem leeren Holzhaus verschanzt, das Sekunden nach der Behandlung durch russische Flammenwerfer-Ingenieure zunächst Feuer fing, dann langsam, aber sicher komplett abfackelte und schließlich – total niedergebrannt – von der Karte verschwand. Hier spielt die neue Essence-Engine 3.0 mit ihren Muskeln. Ihre Gegner hinterlassen nicht nur im Schnee Spuren. Vor allem die Bewegung von Panzern und Kettenfahrzeugen sind auf feuchten Wegen oder im Matsch gut nachvollziehbar und verraten mehr, als Ihnen oder dem Feind lieb ist.

Taktisch anspruchsvoll

Schlachten im Sommer werden in **Company of Heroes 2** deutlich andere Strategien erfordern als solche in der vierten Jahreszeit, wenn das sogenannte ColdTech-System die Härte des russischen Winters simuliert. Zwar kommen Sie in Eis und Schnee nur sehr langsam voran und müssen Ihre Versorgungslinie immer mitziehen, etwa um Ihrer Infanterie Gelegenheit zu geben, sich an Feuerstellen wieder aufzuwärmen, damit die Leute nicht erfrieren. Dennoch kommen Sie im Winter oft auf kürzerem Weg zum Feind.

Flüsse und Seen sind dann zugefroren, können im besten Fall an beliebiger Stelle überquert werden und werden so zu nutzbaren Wegen, wodurch sich andere Angriffswege und -möglichkeiten ergeben. Allerdings mit dem Risiko, dass die Einheiten, die sich langsamer auf dem Eis bewegen und damit leichter verwundbar sind, unter Beschuss geraten, einbrechen und verloren sind. Ebenso können offene Felder, die bei sommerlichen Temperaturen von Ihren Mannen im Spurt und verdeckt durch das hohe Gras durchquert werden können, durch winterlichen Niederschlag zu Todesfallen werden, wenn Ihre Infanteristen im kniehohen Schnee und geschwächt durch die extreme Kälte nur sehr langsam vorankommen und im schlimmsten Fall dabei noch unter Feindfeuer geraten.

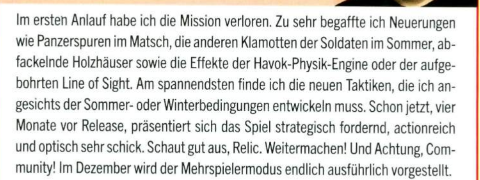
Im Frühling und im Sommer gibt es dagegen mehr Versorgungspunkte auf den Karten, Brücken oder Furten an Flüssen werden zu den strategisch wertvollsten Punkten der Map und müssen schnellstmöglich erobert werden. Je nach Jahreszeit gewinnen und verlieren Einheiten also an Bedeutung und Sie müssen sich andere Taktiken einfallen lassen, um gegen die Deutschen zu bestehen.



Die Sowjets (hinten) haben über ihre Commander-Fähigkeit einen Kampfflugzeugangriff durch zwei IL2 angefordert, um die Deutschen im Vordergrund mit ihrem gepanzerten Fahrzeug und dem MG 42 auszuschalten.

Marc meint

„Die Jahreszeiten bieten frische taktische Optionen."



Im ersten Anlauf habe ich die Mission verloren. Zu sehr begaffte ich Neuerungen wie Panzerspuren im Matsch, die anderen Klamotten der Soldaten im Sommer, abfackelnde Holzhäuser sowie die Effekte der Havok-Physik-Engine oder der aufgebohrten Line of Sight. Am spannendsten finde ich die neuen Taktiken, die ich angesichts der Sommer- oder Winterbedingungen entwickeln muss. Schon jetzt, vier Monate vor Release, präsentiert sich das Spiel strategisch fordernd, actionreich und optisch sehr schick. Schaut gut aus, Relic. Weitermachen! Und Achtung, Community! Im Dezember wird der Mehrspielermodus endlich ausführlich vorgestellt.

WERTUNGSTENDENZ: 8 VON 10

Screen-Info

Die Bilder stammen vom Hersteller Kalypso Media und geben die grafische Qualität des Spiels ganz gut wieder. Vor allem die Wettereffekte wie der Regen sind bereits sehr schick.

Die rundenbasierten Kämpfe gegen Gegner wie den Ku-Klux-Klan sollen taktisch anspruchsvoll werden.

Omerta: City of Gangsters

Genre: Aufbaustrategie/Rundentaktik | Entwickler: Haemimont Games | Hersteller: Kalypso Media | Termin: 31. Januar 2013

Text: Marc Brehme

Was wäre, wenn Gangsterboss Al Capone in Tropico 4 sein Unwesen treiben würde?

Diese Frage hat sich wohl auch der Wormser Publisher Kalypso Media gestellt und einen neuen Genre-Mix aus Aufbaustrategie und Rundentaktik in der Mache, der im ersten Quartal des kommenden Jahres erscheinen soll. **Omerta: City of Gangsters** verbindet beide Genres, indem es den Aufbaupart der **Tropico**-Spiele mit den taktischen Rundenkämpfen eines **Jagged Alliance** kreuzt.

Er kam, sah und will siegen!

Im neuen Spiel von Haemimont Games (**Tropico 4**) übernehmen Sie die Rolle eines Einwanderers im Amerika der 1920er-Jahre. Das war die Zeit der sogenannten Prohibition. Alkohol ist verboten, das organisierte Verbrechen erlebt eine Blütezeit und kriminelle Banden beherrschen die Stadt. Mit illegalen Glücksspielen, hochprozentigen Spirituosen und kriminellen Machenschaften haben es schon so einige bis ganz nach oben geschafft.

Und Sie wollen nicht nur zu diesen gehören, sondern in einer etwa fünfzehn- bis zwanzigstündigen Kampagne zum Gangsterboss von Atlantic City aufsteigen. Starten Sie Ihre Karriere anfangs mit kleinen Gaunereien, arbeiten Sie sich in der Hierarchie immer weiter nach oben, bis Sie der Boss Ihres eigenen Syndikats sind, und räumen Sie alle Konkurrenten aus dem Weg, indem Sie Distrikt für Distrikt auf der so eingeteilten Stadtübersichtskarte übernehmen.

Gute Mischung

Der Strategieteil von **Omerta: City of Gangsters** ähnelt einem **Tropico**. Sie behalten die Stadt aus der Draufsicht im Auge, beschaffen sich Informationen, absolvieren die verschiedensten Aufträge und erweitern Ihren Einflussbereich, etwa durch Überfälle und Einbrüche. Als Ressourcen dienen in **Omerta: City of Gangsters** neben Bier, Hochprozentigem (Schnaps) und Waffen auch Geld und Schwarzgeld. Letztgenanntes verdienen Sie bei krummen Geschäften zwar genügend, allerdings benötigen Sie „sauberes" Geld, um legale Aktionen abwickeln zu können. Damit können Sie beispielsweise eine


Je mehr Kohle Sie mit Ihren Geschäften scheffeln, desto protziger können Sie Ihre Villa gestalten.


Bei den sogenannten Drive-by-Shootings feuern Ihre Jungs aus dem fahrenden Auto auf Gegner.

Schick: der Tag-und-Nacht-Wechsel sowie Wind- und Wettereffekte wie Regen und Spiegelungen.

Apotheke bauen, in der Sie dann Alkohol auf Rezept verkaufen. Zu gesalzenen Preisen und damit nur an die Reichen, versteht sich. Aber egal. Erlaubt ist, was Kohle bringt – oder die Polizei nicht sieht. Oder nicht sehen will.

Sie senken unter anderem durch das Bestechen der Ordnungshüter den Fahndungslevel, der sich durch illegale Aktivitäten erhöht. Dieser wird durch bis zu fünf Sternen am unteren Bildschirmrand angezeigt. Je nachdem wie hoch er steigt, gewinnen die Maßnahmen der Ordnungshüter an Härte – schlimmstenfalls steht dann eine Horde Beamter mit bester Ausrüstung und fetten Wummen bei Ihnen in der Tür. Allerdings ist auch Diplomatie ein wichtiges Spielelement. Sie können nicht nur Polizisten, sondern auch Politiker schmieren oder gegnerische Banden durch Hilfsaktionen oder mit Geld beruhigen.

Taktische Rundenkämpfe

Auseinandersetzungen fechten Sie in rundenbasierten Taktikkämpfen aus. Dann bestimmen Sie, welche Ihrer bis zu 15 Angestellten Sie ins Gefecht schicken. Ihre Mannen steigen im Rang auf und können mit zahlreichen Perks in bestimmte Richtungen getrimmt werden. So lassen sich durch diese Upgrades Spezialisten wie Scharfschützen oder sehr gefährliche Nahkämpfer erschaffen. Unterschiedlich agierende Gegner wie der Ku-Klux-Klan, verfeindete Gangs oder die Polizei erfordern jeweils andere Fähigkeiten und Strategien.

Im Kampf hat jedes Teammitglied eine bestimmte Anzahl an Bewegungs- und Aktionspunkten, die im Laufe des Spiels gesteigert werden können. Während jedes Zuges können sich sowohl Ihre als auch die Figuren des Gegners also nur eingeschränkt bewegen und Aktionen durchführen, etwa schießen, Granaten werfen oder sich heilen. Deckung zu nehmen ist besonders wichtig. Achtung: Leichte Gegenstände wie Kisten und Möbel zerbröseln bei Beschuss. Wer keine Lust auf die Kämpfe hat, kann sie automatisch berechnen lassen und bekommt nur das Resultat präsentiert.

Banküberfall im Team

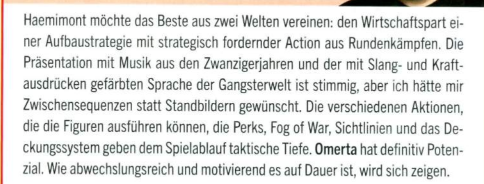
Der Mehrspielermodus von **Omerta: City of Gangsters** wird sich auf die taktischen Rundenkämpfe beschränken. Bis zu zwei Spieler treten in je zwei Versus- sowie kooperativen Modi an und können beispielsweise gemeinsam eine Bank ausrauben. Spannend!



Das Spiel bietet Sichtlinien (Line-of-Sight), Nebel des Krieges (Fog of War) und ein Deckungssystem.

Marc meint

„Stimmige Zutaten. Aber ob die Mischung passt?"



Haemimont möchte das Beste aus zwei Welten vereinen: den Wirtschaftspart einer Aufbaustrategie mit strategisch fordernder Action aus Rundenkämpfen. Die Präsentation mit Musik aus den Zwanzigerjahren und der mit Slang- und Kraftausdrücken gefärbten Sprache der Gangsterwelt ist stimmig, aber ich hätte mir Zwischensequenzen statt Standbildern gewünscht. Die verschiedenen Aktionen, die die Figuren ausführen können, die Perks, Fog of War, Sichtlinien und das Deckungssystem geben dem Spielablauf taktische Tiefe. **Omerta** hat definitiv Potenzial. Wie abwechslungsreich und motivierend es auf Dauer ist, wird sich zeigen.

WERTUNGSTENDENZ: 7 VON 10

SO TESTEN WIR

Welche Ideen und Grundsätze stecken hinter der PC ACTION? Wir klären auf!

PC ACTION: Unsere Vorsätze

1. **Wir wollen Action! Immer!**
Unsere Seiten drehen sich in erster Linie um Actionspiele, obwohl wir Ihnen selbstverständlich den kompletten Marktüberblick bieten.
2. **Das Leben ist ernst genug!**
Deshalb steht der Lesespaß an erster Stelle! Wir wollen Sie informieren, aber auch unterhalten!
3. **Ehrlichkeit schreiben wir groß!**
Und das nicht nur, weil das ein Substantiv ist. Wir sagen Ihnen rundheraus, wann und aus welchem Grund unsere Tests nicht unter Laborbedingungen stattfinden konnten, aus welcher Version die Screenshots stammen und welche ihrer Versprechen die Hersteller nicht gehalten haben.
4. **Wir verlängern Ihren Spielspaß!**
Sie wollen mehr Futter? In diesem Magazin finden Sie zusätzlich die besten Modifikationen und Karten zu Ihren Lieblingsspielen!
5. **Wir beißen Sie nicht!**
Schreiben Sie uns! Wir beantworten jeden Leserbrief seriös – nur nicht im Heft! Aber Vorsicht: Auf den Leserbriefseiten kennen wir keine Gnade!

Awards

85%
PC ACTION

Der PC-ACTION-Gold-Award
Diesen heiß begehrten Preis bekommt jede Software-Perle, die von der Redaktion mit einer Wertung von 85 Prozent Spielspaß oder mehr ausgezeichnet wurde.

Die Module

In großen Tests verwenden wir in der Regel drei Arten von Modulen:

INFO Info-Module werten nicht, sondern vermitteln Hintergrund – vom Entwickler-Porträt bis zum Vergleich mit anderen Genre-Vertretern.

PRO An den Pro-Modulen können Sie auf einen Blick ablesen, welche Punkte wir am Spiel toll fanden. Ergo: Was grün ist, rockt!

CONTRA In den Contra-Modulen wird draufgehauen. Hier sagen wir Ihnen ungeschönt, was am Spiel nervt und so die Wertung drückt.

Die Wertungsgrenzen

90-100%	Herausragend: Wer bei diesem Spiel keinen Spaß hat, sammelt besser Muscheln oder Briefmarken.
80- 89%	Sehr gut: Selbst Genre-Neulinge könnten für solche Spiele das Sparschwein schlachten.
70- 79%	Gut: Verliebte Menschen verzeihen kleine Schwächen. Genre-Anhänger sowieso.
60- 69%	Befriedigend: Na ja, für Fans können auch Zweitligaspiele noch spannend sein …
50- 59%	Ausreichend: Mittelfeldgeplänkel sind bekanntlich nicht dauerhaft unterhaltsam.
40- 49%	Mangelhaft: Technik- oder Designmängel? Eine Frage der persönlichen Schmerzgrenze.
≤ 39%	Ungenügend: Gehen Sie mit Ihrem Geld lecker essen. Oder ins Kino. Oder zur Sparkasse.

Infos zum Spiel

PREIS	Ca. € 45,-
USK-FREIGABE	Ab 16 Jahren
TERMIN	31.02.2010
SPRACHE/TEXT	Englisch/Deutsch

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN
Hakenkreuze, Blut, abgetrennte Körperteile, Waffen und Gegner wurden entfernt.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
Zweikernprozessor mit 2,5 GHz, 1 GB RAM, 256-MB-Grafikkarte, 3 GB HD, Windows XP

MEHRSPIELER-OPTIONEN
(Team-)Deathmatch, Capture the Flag, Last Man Standing, Koop-Modus (Kampagne)

MAX. SPIELERANZAHL	64
SPIELMODI	7
SPLITSCREEN	Ja
VOICECHAT	Ja

Der Infokasten
Hier finden Sie alle harten Fakten zum Spiel. Von Jugendeignung und Sprache über den Preis bis zu den Mehrspieler-Optionen. Besonderheiten heben wir hervor.

Die Meinung
Sie bekommen von uns immer unsere ehrliche Meinung. Und: Wir sagen Ihnen klar, mit welchen Gefühlen wir in den Test gingen. Schließlich hat jeder seine Vorurteile!

Die Wertung
Jedes Pro- und Contra-Modul beeinflusst hier die Endwertung für Einzel- und Mehrspieler. Außerdem bewerten wir die drei Punkte Grafik, Sound und Steuerung separat.

PC ACTION-Tester meint

„Für dieses Spiel verkaufe ich meine Exfreundin!“

Mein Vorurteil ▸ Der erste Teil war spannend wie eine Bundestagsdebatte, deshalb habe ich von diesem Teil der Reihe nicht so viel erwartet.

Doch hier kracht's und scheppert's an jeder Ecke und ständig fliegt was in die Luft. Es vergeht keine Sekunde, ohne dass irgendwas Spannendes passiert. Schade nur, dass mein bleihaltiges Abenteuer schon nach drei Stunden in einem langweiligen Abspann gipfelt. 45 Euro dafür sind eine Frechheit! Zum Glück hält mich der Mehrspielermodus wesentlich länger bei der Stange.

Wertung

PRO
- Durchgehende Action und Spannung

CONTRA
- Miserable Gegner-Intelligenz

GRAFIK 9
SOUND 8
STEUERUNG 7

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
87	91

MEINUNGSMACHE

Vorsicht, subjektiv! Was denkt die Crew über die Spiele des Monats?

WOLFGANG FISCHER  STEFAN WEISS  PETER BATHGE  SASCHA LOHMÜLLER  MARC BREHME 

ASSASSIN'S CREED 3 (Test S. 50)



Ø WERTUNG: 8,0

Wolfgang Fischer	Stefan Weiss	Peter Bathge	Sascha Lohmüller	Marc Brehme
Neues Setting, neuer Held, größere Welt: schön und gut. Mit einem Schleichabenteuer hat dieses Schlachtfest aber nicht mehr viel zu tun. **7**	Gut, dass im Spiel so viel Abwechslung steckt. So kann ich nervige Dinge wie etwa das Warensystem ignorieren und die Welt genießen. **8**	Die Seeschlachten sind für mich der Höhepunkt des Spiels. Ubisoft, macht doch als Nächstes ein Piratenspiel. Ich würde es kaufen! **8**	Ich bin zwar noch dabei, die vorherigen Serienteile nachzuholen, aber Setting und die riesige Welt machen mich bei **AC3** tierisch an. **9**	Etwas zäher Einstieg, aber die offene Spielwelt und das frische Szenario münden in ein schönes Spielerlebnis. Der Held ist mir aber zu blass. **8**

BALDUR'S GATE ENHANCED EDITION (Test S. 56)



Ø WERTUNG: 7,8

Wolfgang Fischer	Stefan Weiss	Peter Bathge	Sascha Lohmüller	Marc Brehme
Ich freue mich, dass das Remake noch in diesem Jahr fertig geworden ist. Jetzt verbringe ich den Weihnachtsurlaub an der Schwertküste. **8**	Netter Ausflug in die Vergangenheit, aber ich bleibe lieber bei der Modversion namens **Baldur's Gate Trilogy** – die ist einfach top! **7**	20 Euro ist selbst mir als Fan der Trip an die Schwertküste nicht wert: Mit Mods lässt sich das Original ähnlich gut aufhübschen – gratis! **6**	Eines der besten Rollenspiele aller Zeiten. Punkt! Wirklich viel Spektakuläres und Neues gibt es in dieser Edition zwar nicht, aber wen juckt das? **10**	Schönes Remake. Nicht weniger, aber leider auch nicht mehr. Für die wenigen echte Neuerungen sind die 20 Flocken ein recht stolzer Preis. **8**

PLANETSIDE 2 (Test S. 60)



Ø WERTUNG: 5,8

Wolfgang Fischer	Stefan Weiss	Peter Bathge	Sascha Lohmüller	Marc Brehme
Richtig gut und sogar kostenlos spielbar: **Planetside 2** bereichert das MP-Shooter-Genre. Nur dumm, dass mich das Teil komplett kaltlässt. **5**	Nicht meine Baustelle, daher vergebe ich eine neutrale Enthaltungswertung. Außerdem habe ich keine Zeit für so was, **Far Cry 3** wartet! **5**	Das Chaos auf den Riesenschlachtfeldern schreckt mich eher ab – ich verliere ja schon bei 64-Spieler-Partien in **Battlefield 3** den Überblick! **6**	Der Vorgänger ging damals an mir vorüber, da ich bereits für ein anderes MMOG monatliche Gebühren löhnte. Der Nachfolger rockt. Gratis. **9**	Hui, ein Nachfolger. Und ein echter Mehrspieler-Shooter. Und auch noch Free2Play. Ähm ... tut mir leid, ich muss weg! **4**

LEGO DER HERR DER RINGE (Test S. 64)



Ø WERTUNG: 5,4

Wolfgang Fischer	Stefan Weiss	Peter Bathge	Sascha Lohmüller	Marc Brehme
Was kommt als Nächstes? **LEGO Game of Thrones**? Oder **LEGO Tanz der Teufel**? Das wäre mal was! Aber dann bitte mit frischerem Gameplay. **6**	Meine Fresse! Das ist hier ja schlimmer als der jährliche Militärshooter-Aufguss. Geh mir weg damit oder auch: „LEt me GO!" **4**	Die Atmosphäre ist brillant (in der englischen Version!), das Spiel drum herum wirkt aber noch simpler und gestreckter bei den Vorgängern. **7**	Ich kann diesen Lego-Firlefanz langsam nicht mehr sehen. **LEGO Herr der Ringe. LEGO Batman. LEGO LEGO**. Hört mir auf! **3**	Ich gebe Herrn Lohmüller zwar teilweise recht, dennoch machen mir die Dinger immer noch – oder besser: immer wieder – jede Menge Laune. **7**

NATURAL SELECTION 2 (Test S. 66)



Ø WERTUNG: 4,8

Wolfgang Fischer	Stefan Weiss	Peter Bathge	Sascha Lohmüller	Marc Brehme
Noch ein Mehrspieler-Shooter? In der selben Ausgabe? Ist hier irgendwo ein Nest? Auch hier greift glücklicherweise meine natürliche Auslese. **5**	Natürliche Auslese? Ich stimme zu und sortiere den Shooter aus meiner Sammlung aus. Schon die Mod machte mich nicht so recht an. **4**	Wie in echt: Wenn der Chef/Commander nichts taugt, geht alles den Bach runter, egal wie sehr sich die Untergebenen anstrengen! **6**	Ich als christlicher Fanatiker glaube nicht an die Evolution und somit auch nicht an die natürliche Auslese. Ergo exisitiert das Spiel nicht. **2**	Kenn ich noch als Mod. Mann, bin ich alt! Und mittlerweile zu langsam für diesen Kram. Ich weiß, warum ich Singleplayer-Spiele bevorzuge. **7**

FAR CRY 3 (Test S. 74)





Ø WERTUNG: 8,6

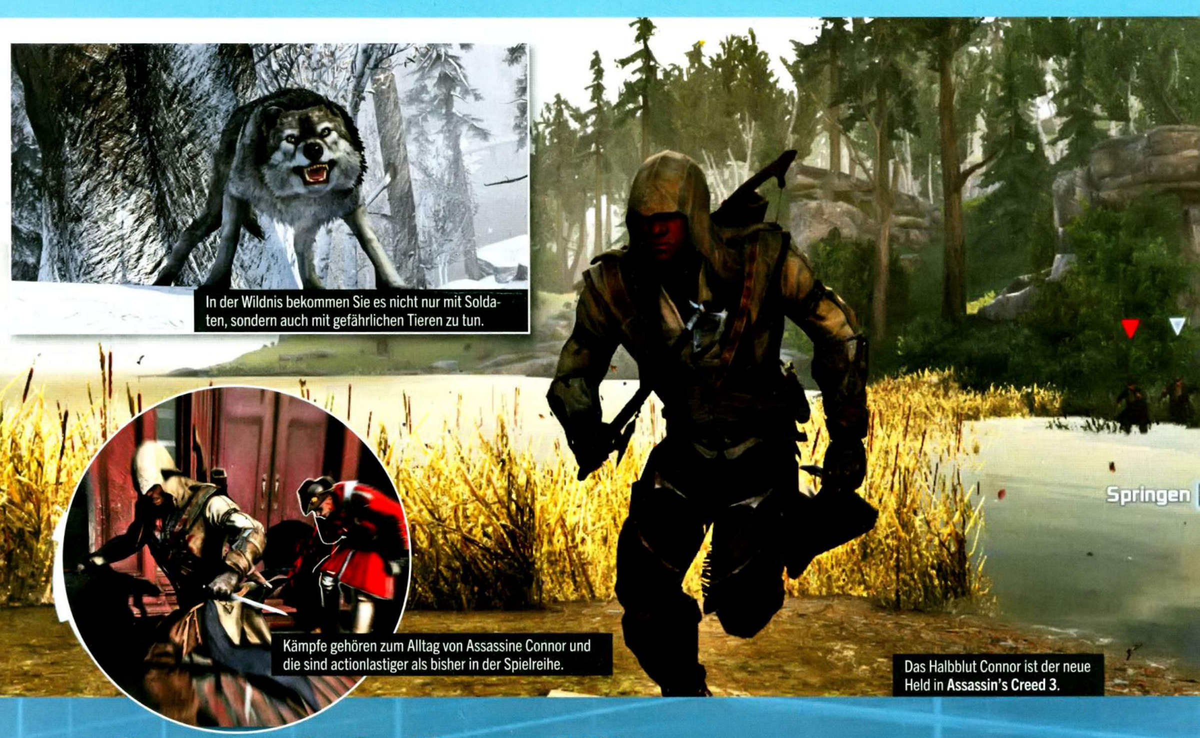
Wolfgang Fischer	Stefan Weiss	Peter Bathge	Sascha Lohmüller	Marc Brehme
Große Spielwelt = großer Spaß? Im Falle von Ubisofts Insel-Shooter geht diese Gleichung trotz einiger Ungereimtheiten ganz gut auf. **9**	Jep, definitiv meine Winterbeschäftigung für die nächsten Wochen. Wenn's draußen kalt ist, genieße ich gerne tropische Gefilde am PC! **9**	Ich würde ja auch gern mal dem ein oder anderen das Fell über die Ohren ziehen. Aber doch nicht den süßen Tierchen auf der **Far Cry 3**-Insel! **7**	Der Vorgänger hatte mir persönlich zu viel Leerlauf. Das macht **Far Cry 3** deutlich besser. Und auch der Rest stimmt, deswegen gibt es eine **9**	Für mich deutlich besser als der lahme Vorgänger und insgesamt der beste Shooter des Jahres. Tierschützer, heult bitte woanders rum! **9**

007 LEGENDS (Test S. 80)



Ø WERTUNG: 2,6

Wolfgang Fischer	Stefan Weiss	Peter Bathge	Sascha Lohmüller	Marc Brehme
Ich weiß gar nicht, was mich beim Spielen mehr abgeschreckt hat: die Grottengrafik, das öde Baller-Gameplay oder die tote Story. Sorry, James. **3**	Lizenzausschlachtung der ganz üblen Sorte. Spielspaß sucht man vergebens! Lassen Sie mal lieber die Finger davon! **2**	Beim Anblick dieses Machwerks hat es mich geschüttelt. Gerührt hat mich nur die Nachricht, dass die Entwickler inzwischen gefeuert wurden. **1**	Mich interessiert James Bond schon seit Timothy Dalton nicht mehr. Und das zu Recht, wie dieses Spiel eindrucksvoll beweist. **1**	Warum Daniel Craig auch in Szenen aus **Goldfinger** und Co. den 007 gibt, wissen nur die Götter. Halbgarer Shooter, den nur das Filmflair vor einer 3 rettet. **6**



In der Wildnis bekommen Sie es nicht nur mit Soldaten, sondern auch mit gefährlichen Tieren zu tun.

Kämpfe gehören zum Alltag von Assassine Connor und die sind actionlastiger als bisher in der Spielreihe.

Das Halbblut Connor ist der neue Held in **Assassin's Creed 3.**

Assassin's Creed 3

Genre: Action-Adventure | Entwickler: Ubisoft Montreal | Hersteller: Ubisoft

Text: Stefan Weiß

Trotz besserer Technik und Patch meuchelt es sich nicht ganz rund auf dem PC!

Ezio, der Held der sogenannten Ezio-Trilogie (**Assassin's Creed 2**, **Brotherhood**, **Revelations**), ruht in Frieden – das Halbblut Connor übernimmt jetzt den Job des agilen Meuchelmörders. In **Assassin's Creed 3** erleben Sie auf Ihrer Reise durch die amerikanische Geschichte des 18. Jahrhunderts eindrucksvoll dargestellte Schauplätze, wie etwa die Städte Boston und New York sowie die von Indianern bevölkerte Wildnis. Die sich dabei nach und nach öffnende Spielwelt ist riesig, fühlt sich sehr stimmig an und lässt sich mit einem famos animierten Helden durchstreifen. Neben dem historischen Thema des amerikanischen Unabhängigkeitskrieges spinnt Ubisoft den Ur-Konflikt der Spieleserie – Assassinen gegen Templer – weiter und beantwortet Fragen rund um den Protagonisten Desmond Miles und die mit ihm verbundene Weltuntergangsgeschichte.

Raus an die frische Luft

Die Entwickler haben das Thema „Open World" vertieft, bieten jede Menge Inhalte abseits der Hauptgeschichte und lassen diese sogar oft in den Hintergrund treten. So gibt es neben schön inszenierten Nebenquests auch eine gewohnt hohe Fülle an Sammelaufgaben zu meistern. Am besten haben uns jedoch die optionalen maritimen Missionen gefallen: Am Ruder eines Segelschiffs stehend, müssen Sie den Pott in den günstigsten Winkel zum Wind manövrieren. Dazu befehligen Sie gleichzeitig die Kanonenbatterien und geben im richtigen Moment den Feuerbefehl. Hört sich kompliziert an, ist aber sehr eingängig umgesetzt und atmosphärisch beeindruckend! Hier zeigt die AnvilNext-Engine, was sie draufhat und verwöhnt den Spieler mit toller Physik sowie mit erstklassigen Wetter- und Grafik-Effekten. Wenn man auf hoher See bei tosendem Sturm und hohem Wellengang ein gegnerisches Schiff zerlegt, fühlt man sich wie im Film **Master and Commander**.

Auf der Pirsch im Grenzland

Mit Halbblut Connor können Sie in eigens dafür vorgesehenen Jagdgebieten dem Wild nachstellen. Beispielsweise legen Sie Schlingenfallen, um Hasen zu erbeuten, oder Sie lesen Fährten, um Hirsche aufzustöbern, oder Sie ziehen einem Fuchs das Fell über die Ohren – das Jagdsystem ist nett gedacht, aber leider überflüssig. Es passt zwar wunderbar zum Naturburschen-Indianer-Waldläufer-Setting, aber Spaß macht die ausgedehnte Hatz aufs Wild nur bedingt. Tiere als „Rohstofflieferant" finden sich zur Genüge am Wegesrand, während Sie andere Aufgaben im Grenzland oder in Ihrer Siedlung erledigen.

Ihre kleine Farm

Dafür ist der Aufbauteil der eigenen Siedlung im Grenzland charmant umgesetzt. Die dabei zur Verfügung stehenden NPCs wachsen einem aufgrund der jeweiligen kleinen Geschichten regelrecht ans Herz.

Geschichte lernen

Die Story rund um den amerikanischen Unabhängigkeitskrieg hätte zwar etwas packender ausfallen können, doch überzeugen die gewählten Schauplätze mit vielen Details. Spielend lernen wäre hierbei der passende Ausdruck. Wenn Sie sich beispielsweise Zeit nehmen, Boston aus-

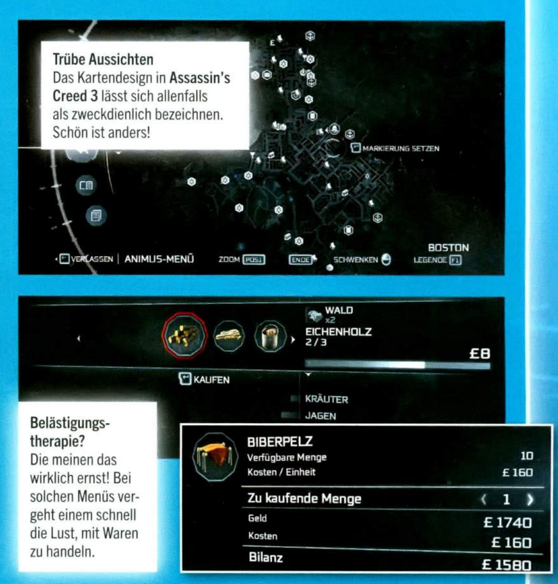
Menüs und Karte zum Gruseln – das wäre besser gegangen, Ubisoft!

Konsolenportierung hin oder her: In Sachen Bedienkomfort leistet sich Assassin's Creed 3 Patzer!

Die **Assassin's Creed**-Reihe besaß noch nie ein richtig hübsches und durchdachtes PC-Menü. Getreu diesem Motto gibt sich auch das aktuelle Meuchel-Abenteuer nicht besser, im Gegenteil.

Karten - und Schnellreisesystem
Als wir zum ersten Mal die Übersichtskarte öffneten, fühlten wir uns grafisch ins Jahr 2008 versetzt. Das triste Grau-in-grau des Kartendesigns im ersten Teil findet auch in **Assassin's Creed 3** Verwendung. Schade, da gefiel uns das wesentlich hellere Design aus **Assassin's Creed 2** deutlich besser. Apropos Teil 2: Darin konnte man mit einem simplen Mausklick ein Wegpunktziel markieren. Das geht jetzt leider nicht mehr. Den Grund dafür kennen wohl nur die Entwickler. Generell ist das Schnellreisesystem recht umständlich geraten. So muss man erst jeweils zu einem Ausgangspunkt einer Zone reisen, um von dort zu Fuß tatsächlich ins nächste Reisegebiet zu wechseln. Das nervt auf Dauer!

Waren- und Handelsmenü
Jagen, Handeln, Karawanen losschicken, Gegenstände herstellen – in **Assassin's Creed 3** kann man sich auch abseits der Missionen herrlich im Wildwest-Grenzland austoben. Allerdings sind diese neuen Features nicht sonderlich bedienungsfreundlich umgesetzt. Alleine um eine simple Warenkarawane einzurichten, müssen Sie sich durch viel zu viele verschachtelte Menüs klicken. Warum man bei der PC-Version von **Assassin's Creed 3** nicht auf kontextbezogene Tooltips und Hotkey-Belegung zurückgreift, will einem als PC-Spieler nicht in den Sinn. Außerdem ist es mühsam herauszufinden, was man nun eigentlich so alles herstellen kann. So lässt man all diese gut gemeinten Nebenbeschäftigungen viel zu schnell links liegen, schade drum.



Trübe Aussichten
Das Kartendesign in **Assassin's Creed 3** lässt sich allenfalls als zweckdienlich bezeichnen. Schön ist anders!

Belästigungstherapie?
Die meinen das wirklich ernst! Bei solchen Menüs vergeht einem schnell die Lust, mit Waren zu handeln.

giebig zu erkunden, bekommen Sie historisch korrekte Gebäude und Plätze zu sehen, die Ihnen die amerikanische Geschichte mit vielen informativen Beiträgen in der Spieldatenbank näherbringen. In den Städten herrscht zudem ein buntes und dichtes Treiben, in dem man sich regelrecht verlieren kann. Charaktere wie etwa Benjamin Franklin haben Ihnen viel zu erzählen und tragen zur atmosphärischen Dichte im Spiel bei. Dabei ist nicht alles bierernst zu nehmen, ein gutes Beispiel dafür ist Franklins ausführliche Erklärung über die Vorzüge reifer Frauen, die man sich auf keinen Fall entgehen lassen sollte. Wer die Augen in der Spielwelt offen hält, entdeckt viele liebevolle Details – wie etwa den Straßenjungen, der Äpfel vom Obststand klaut, ein knutschendes Pärchen in einer dunklen Seitengasse oder Handwerker bei der Arbeit – die Welt in **Assassin's Creed 3** wirkt sehr lebendig.

Steuerungs- und Technikwehwehchen

Auch ohne Xbox-Controller ist das Action-Adventure ganz ordentlich mit Maus und Tastatur spielbar. Die Steuerung lässt sich frei konfigurieren und im Spiel werden die entsprechend eingestellten Tasten auch angezeigt – schön. Besonders beeindruckend ist die flüssige Klettersteuerung in der Wildnis: Der Spieler erkundet in Windeseile regelrechte Baumwipfelpfade – da kommt schon fast Tarzan-Feeling auf, fehlen nur noch die Lianen. Negativ aufgefallen ist uns die in der Serie übliche Assassinenkrankheit namens „Glitches" – also technische Unsauberkeiten, die sich in der Steuerung oder grafisch bemerkbar machen: Beim schnellen Wechsel zwischen dem Laufen, Hüpfen und Klettern führt Ihre Spielfigur schon mal eine falsche Bewegung aus, bleibt an einer Kiste hängen oder verpasst einen Absprung. Das nervt dann vor allem bei diversen Schleich- oder Verfolgungs-Missionen, ohnehin eine bekannte Schwachstelle in der Serie. Das ändert sich auch in **Assassin's Creed 3** nicht. Das Reitsystem verhält sich recht zickig – zu oft bleibt der Zosse störrisch oder verhakt sich an Objekten. Ebenfalls unschön: Vie-



Die Kämpfe schauen gut aus, stellen aber keine große Herausforderung dar.



Die Gesichter der Figuren sehen erstklassig aus.

Stärken und Schwächen in der PC-Version von Assassin's Creed 3

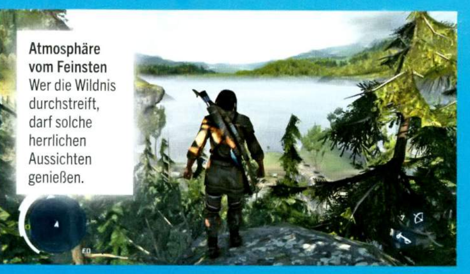
Der Open-World-Gedanke im Spiel sorgt für tolle Atmosphäre, die Technik im Spiel dagegen weniger.

Wenn man sich längere Zeit mit **Assassin's Creed 3** beschäftigt, wird einem bewusst, wie unwahrscheinlich viel Inhalt und Features die Entwickler reinpacken wollten. Alleine aus den packenden See-Missionen hätte manch anderer ein eigenes Spiel gemacht. Oder auch der liebevoll inszenierte Aufbau der eigenen Siedlung, der ungemein motivierend ausfällt. Gerade solche spielerischen Highlights haben uns beim Test der PC-Version darüber mehr als hingweggetröstet, dass Ubisofts neuestes Action-Adventure auch allerhand Ecken und Kanten aufweist, lästige Bugs und technische Schnitzer besitzt. Sicher findet unsere „Meckerei" auf hohem Niveau statt, trotzdem wird man einfach den Eindruck nicht los, dass es besser gewesen wäre, sich für die PC-Fassung noch mehr Zeit zu nehmen, um polierenden Feinschliff anzusetzen. In diesem Kasten stellen wir Ihnen einige Höhen und Tiefen der PC-Fassung vor.





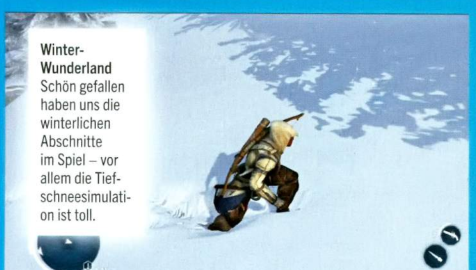
Assassin's Fleet? Die brachialen Seegefechte glänzen mit tollen Physikeffekten und machen viel Spaß.



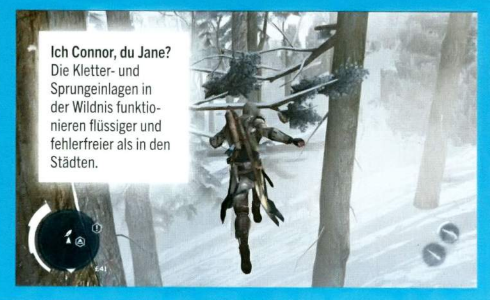
Atmosphäre vom Feinsten Wer die Wildnis durchstreift, darf solche herrlichen Aussichten genießen.



Lästige Krabbeltierchen Bugs, wie hier beim Mini-Spiel Mühle, wo Sie als Spieler mitunter nicht auf freie Felder ziehen können, verderben an manchen Stellen den Spaß.



Winter-Wunderland Schön gefallen haben uns die winterlichen Abschnitte im Spiel – vor allem die Tiefschneesimulation ist toll.



Ich Connor, du Jane? Die Kletter- und Sprungeinlagen in der Wildnis funktionieren flüssiger und fehlerfreier als in den Städten.

lerorts ploppen aus dem Nichts Gegner auf oder sie verschwinden ebenso unvermittelt, Waffen und andere Objekte schweben in der Luft – solche Dinge nagen an der sonst sehr guten Atmosphäre.

Kampfsystem 2.0

Bei den vielen Kloppereien im Spiel gehen die Entwickler von **Assassin's Creed 3** neue Wege und integrieren frische Kontermechaniken. Wenn das Timing stimmt und der Konter Erfolg hat, starten Sie einen Gegenangriff, der für Ihren Kontrahenten tödlich endet. Die Konterattacken sind mit rasanten Kamerafahrten versehen und sorgen so für eine ungeheure Dynamik beim Kämpfen. Auch die Schusswaffen passen sich gut in die Kampfmechanik ein. Weiterhin kann Ihr Held auf jede Menge neuer Tricks zurückgreifen, wie etwa einen Gegner als Schutzschild vor einer Musketensalve zu gebrauchen. Doch so schön die Kämpfe auch aussehen, wer einmal das Kontersystem durchschaut hat, fühlt sich schon nach kurzer Zeit nur noch gelangweilt. Connors Attacken gelingen schon fast automatisch und viel zu schnell liegen die Gegner besiegt am Boden. Als erfahrener **Assassin's Creed**-Spieler wünscht man sich eine größere Herausforderung, denn man schnetzelt sich einfach zu schnell durch die Gegnerhorden. Doof ist auch, dass die Kamera bei wilden Kämpfen nicht gerade optimal funktioniert und man dadurch schon mal den Überblick und das Ziel aus den Augen verliert.

Bleichgesicht hat gesprochen!

In der deutschen Synchronisation kommen viele hochkarätige Sprecher zum Einsatz. Beispielsweise bedient sich der Einführungscharakter Haytham Kenway der Stimme von Daniel Craig (James Bond). Auch andere Figuren, wie etwa der Kapitän Ihres Schiffes oder Ihr Assassinenlehrer Achilles kommen gut rüber und tragen zur insgesamt guten Atmosphäre im Spiel bei. Bei den Dialogen fällt einem hin und wieder die irgendwie unpassend klingende Betonung einzelner Sätze im Spiel auf. Vor allem in Bezug auf die Indianer-Dialekte hört sich das zu sehr nach „gelangweiltem Textablesen" an. Ebenfalls unschön: Gespräche zwischen wichtigen Figuren gehen im zu laut abgemischten Umgebungssound oft völlig unter oder Dialoge überschneiden sich, sodass man nur Sound-Gewirr zu hören bekommt. Apropos Indianer: ausgerechnet die Hauptfigur Connor hätte etwas mehr Profil und Tiefe gebrau-

Vorkenntnisse nötig: Worum geht's eigentlich in der Spielereihe?

Falls Sie vor dem Assassinen-Abenteuer mit Connor noch kein Assassin's Creed gespielt oder die Hintergrundstory schlicht vergessen haben, kein Problem – wir erklären Ihnen den Zusammenhang zu Teil 3.

Assassin's Creed
Im ersten Teil der Reihe spielen Sie den Assassinen Altair, der zur Zeit des Dritten Kreuzzuges (1191) lebte. Auf der Suche nach den „Edensplittern", geheimnisvollen Artefakten eines mächtigen Volkes, das die Menschen erschuf, erleben Sie die Städte Jerusalem, Akkon und Damaskus, schlagen sich mit Templern herum und treffen sogar Richard Löwenherz.





Assassin's Creed 3
Viel Zeit bleibt Desmond nicht mehr, um den unmittelbar bevorstehenden Weltuntergang aufzuhalten. **Assassin's Creed 3** beantwortet viele – wenn auch nicht alle – Fragen rund um die Sache mit den Edensplittern und die menschliche Wahrheitsgeschichte, aber das finden Sie bitteschön selbst heraus!

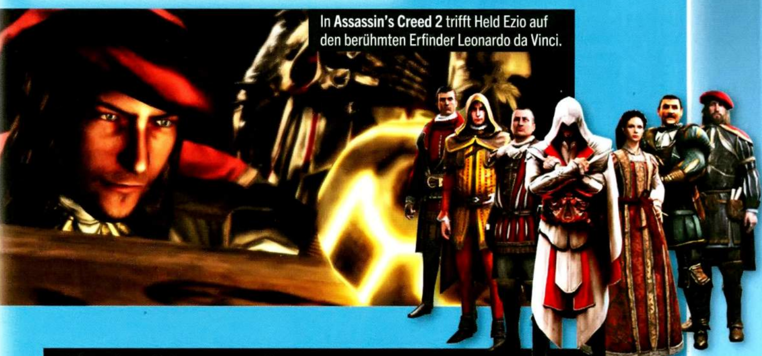
Desmond Miles
Zentrale Figur aller **Assassin's Creed**-Spiele ist Desmond Miles, der mithilfe des Animus-Gerätes die genetischen Erinnerungen seiner Assassinen-Vorfahren nacherlebt.

Die Ezio-Trilogie
In **Assassin's Creed 2** übernehmen Sie die Rolle von Ezio Auditore da Firenze, der im Italien des späten 15. Jahrhunderts lebt. Auch hierbei spielt die Verschwörungsgeschichte rund um die Templer und die Jagd nach Hinweisen zu weiteren „Edensplittern" eine wichtige Rolle. Dabei stoßen Sie auch auf Hinweise zum Weltuntergang im Jahre 2012, sowie die Wahrheit über die menschliche Herkunft.

Der Nachfolger **Brotherhood** spinnt die Geschichte nahtlos weiter. Ezio verschlägt es dabei nach Rom und in den Vatikan. Spielerisch neu waren die Assassinen, die Ezio anheuern konnte.

Im zweiten Ableger, **Revelations**, ist Ezio inzwischen 52 Jahre alt. Seine Reise führt nach Masyaf – die Assassinenfestung aus Teil 1. Hauptschauplatz ist jedoch das riesige Konstantinopel. Mit dem im Spiel neu eingeführten Kletterhaken konnte Ezio ganz neue Wege gehen und neue Spielereien wie allerlei Bomben erweiterten sein Waffenrepertoire.

Der Spieler lernte in Abschnitten mit Desmond als spielbare Figur jede Menge über dessen Vergangenheit und über den bevorstehenden Weltuntergang.



In **Assassin's Creed 2** trifft Held Ezio auf den berühmten Erfinder Leonardo da Vinci.

Nachschlagewerk

Wer alle Wissenslücken rund um Assassinen und Templer schließen will, dem legen wir die am 14.12.2012 erscheinende **Assassin's Creed Enzyklopädie 2.0** ans Herz. Über 400 Seiten laden zum Schmökern ein. Für Fans das passende Geschenk zu Weihnachten. Der empfohlene Preis liegt bei 34,90 €.

chen können. Im Vergleich zum charismatischen Frauenhelden Ezio aus den Vorgängern zieht das naive und manchmal schon fast dümmlich wirkende Halbblut den Kürzeren.

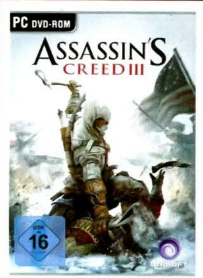
Story mit Rekord-Tutorial?

Wer bislang noch kein **Assassin's Creed** gespielt haben sollte, bekommt zwar eine kurze Zusammenfassung der Ereignisse aus den vorigen Spielen, dürfte es aber dennoch schwer haben, der Story so richtig zu folgen (beachten Sie dazu unseren Extrakasten auf Seite 53). Serienkenner hingegen müssen das wohl längste Tutorial der Spielegeschichte hinnehmen. Denn bevor Sie mit der eigentlichen Hauptfigur Connor spielen, erwartet Sie eine mehrstündige Vorgeschichte. Diese dient dazu, viele Spielmechaniken zu erklären, Charaktere behutsam einzuführen, den Story-Hintergrund zu beleuchten und schließlich Connors Kindheit und Jugend zu erleben. Alles zusammen durchaus spielens- und unterhaltenswert, aber eben doch einen Tick zu lang geraten. Auch die eigentliche Hauptgeschichte, in der Sie in die Wirren des Unabhängigkeitskrieges eintauchen sollen, ist mitunter etwas schludrig zusammengesetzt. So richtig bekommt es nicht mit, dass jetzt mal eben ein halbes Jahr vergangen sein soll, nur weil aus dem sommerlichen Grün ein winterliches Weiß in der Textur-Landschaft geworden ist. Trotzdem ist **Assassin's Creed 3** über weite Strecken ein Garant für viel Abwechslung, bietet eine riesige Spielwelt mit gelungenem Open-World-Feeling und sehr gute Unterhaltung in einem tollen, historischen Setting. Was der Serie jetzt noch fehlt, wäre ein simples Rollenspielsystem (wir machen mal den obligatorischen Wink mit dem Zaunpfahl und zwar in Richtung **Far Cry 3**).



Die Missionsabschnitte des Unabhängigkeitskrieges führen Sie nur selten in größere Schlachten, in denen Sie meist simple Action-Einlagen absolvieren.

Infos zum Spiel



PREIS	Ca. € 45,-
USK-FREIGABE	Ab 16 Jahren
TERMIN	25.11.2012
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch

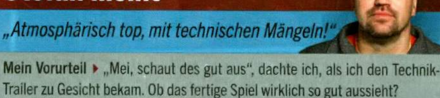
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN
Nix da, Connor darf bei uns völlig unzensiert mit Tomahawk und Co. hantieren.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
AMD FX-8150/Core i5 2500K, 8 GB RAM, Geforce GTX 660 Ti/Radeon HD 7870

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Einzelziele, Team-Modi, private und offene Sitzungen, 7 verschiedene Karten und jede Menge Charakter-Features. Leider ist die Sache recht unübersichtlich gestaltet.

MAX. SPIELERANZAHL	8
SPIELMODI	8

Stefan meint



„Atmosphärisch top, mit technischen Mängeln!"

Mein Vorurteil ▸ „Mei, schaut des gut aus", dachte ich, als ich den Technik-Trailer zu Gesicht bekam. Ob das fertige Spiel wirklich so gut aussieht?

Die Antwort auf die Frage im Vorurteil heißt leider „Nein". Trotz der neuen Engine, die im Großen und Ganzen gute Dienste leistet, ist die fertige PC-Version nicht ganz so spektakulär anzusehen, wie es das Technik-Video vermuten ließ. Auch inhaltlich läuft nicht alles sauber und rund, da hatten die Vorgänger mit weniger Problemen zu kämpfen. Trotzdem hat mich **Assassin's Creed 3** bislang über große Strecken sehr gut unterhalten, bietet ausreichend Highlight-Momente und viel Abwechslung, was über den einen oder anderen Mangel hinwegtröstet. Den Mehrspielermodus hätte man wegen mir weglassen können, um dafür mehr Zeit in den Feinschliff des Einzelspielerlebnisses zu stecken, das für mich bei dieser Art Spiel nun mal am wichtigsten ist.

Sebastian meint

„Ein stimmungsvolles Open-World-Abenteuer !"

Mein Vorurteil ▸ Das wird ganz super, richtig spitze und toll. Ubisoft bringt endlich frischen Wind in die Spielreihe.

Frischen Wind gibt es tatsächlich mit **Assassin's Creed 3**. Und viele der neuen Elemente sind absolut klasse gelungen. Ich liebe die Seefahrtsmissionen, den Ausbau der Davenport-Siedlung oder die weitläufigen Spaziergänge durch die atmosphärisch herrlich dichten Städte und in der Wildnis. Doch ich finde es schade, dass das Klettern kaum noch eine Rolle spielt und die Story auch ihre eher lahmen Momente hat.

Wertung

PRO
- Tolles Kolonial-Setting
- Viel Open-World-Flair
- Exzellente Seekampfmissionen
- Großer Umfang, viele Nebenaufgaben
- Charmanter Siedlungsaufbau

CONTRA
- Umständliche Menüs
- Technische Mängel (Glitches)
- Zu simples Kampfsystem
- Frustrierende Schleichmissionen

GRAFIK 8

SOUND 8

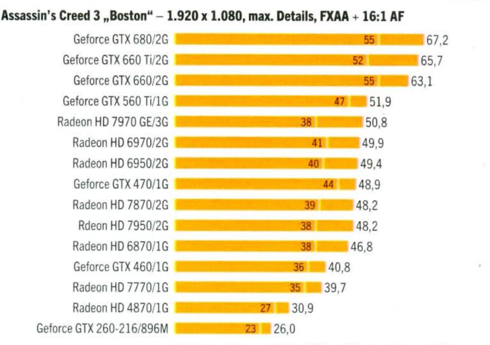
STEUERUNG 7

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
88	78

Assassin's Creed 3 im Hardware-Check: So spielt es sich flüssig!

Wir haben die Leistung von 15 Grafikkarten ermittelt und zeigen Details der Grafikeinstellungen.

Gegenüber den Konsolen-Versionen bietet die PC-Variante eine doppelte bis vierfache Texturauflösung samt anisotroper Filterung und deutlich bessere Schatten. Außerdem unterstützt der Titel neben Multisample-Kantenglättung (MSAA) auch Nvidias TXAA (Temporal Approximate Anti-Aliasing) und FXAA (Fast Approximate Anti-Aliasing). FXAA glättet gerade in Bewegung nur mäßig, TXAA hingegen recht gut – falls Sie eine Geforce GTX 600 im Gehäuse werkeln haben, sollten Sie Temporal Approximate Anti-Aliasing eine Chance geben. Der genaue Leistungseinbruch gegenüber FXAA lässt sich schwer beziffern, liegt aber an GPU-limitierten Stellen bei grob einem Drittel (gemessen mit einer Geforce GTX 660 in 2.560 x 1.440) und damit niedriger als bei 4x MSAA + FXAA. Unter Nutzung der aktuellen Treiber-Versionen Catalyst 12.11 Beta 8 sowie Geforce 310.54 Beta zeigt sich, dass AMDs Radeon-HD-7000-Modelle sehr schlecht abschneiden (die älteren Karten hingegen liegen abseits HD 69x0 im Rahmen). Nvidia verspricht mit dem Beta-Treiber eine Leistungssteigerung in **Assassin's Creed 3** von bis zu 18 Prozent gegenüber dem älteren 306.97 WHQL. Wahrscheinlich hat AMD seinen Catalyst noch nicht hinreichend für die GCN-Architektur in **Assassin's Creed 3** optimiert – eine Anfrage an die Radeon-Hersteller blieb bisher unbeantwortet.




Maximale Texturqualität: Selbst bei der höchsten Einstellung fallen immer wieder solche hässlichen Objekte wie hier auf dem Marktstand auf.


TXAA: Die beste Kantenglättung erzielen Sie, wenn Sie mindestens eine Geforce GTX 600 besitzen. Dabei werden aber Texturen etwas unschärfer.


Normale Schatten: Auf der niedrigsten Einstellung erkennt man deutlich die hässlich gezackten Schatten auf dem Boden.

Maximale Schattenqualität: Klar erkennbarer Unterschied zum Vergleichsbild links. Je nach Grafikkarte reduziert sich hierbei die FPS-Rate.



In der Unterwelt-Arena von „Die Schwarzen Gruben" treffen Sie auch auf Gegner aus **Baldur's Gate 2**, etwa diese Feuerriesen.

Baldur's Gate: Enhanced Edition

Genre: Rollenspiel | Entwickler: Overhaul Games | Hersteller: Overhaul Games

Text: Peter Bathge

Weitergehen, an der Schwertküste gibt's nichts Neues zu sehen!

Für den Fall, dass Sie sich gerade fragen, was **Baldur's Gate** ist und wieso es „enhanced", also verbessert wurde, folgt jetzt ein Grundkurs in Sachen RPG-Geschichte: Das Original-Rollenspiel aus dem Jahr 1998 brachte das damals darbende Genre im Alleingang wieder auf die Beine. In **Baldur's Gate** stromerten Sie mit einer sechsköpfigen Abenteurergruppe an der Schwertküste entlang, einem Areal der Vergessenen Reiche aus der Pen&Paper-Vorlage **Advanced Dungeons & Dragons** (**AD&D**). Dabei folgten Sie einer spannenden Geschichte um den Tod Ihres Ziehvaters Gorion und dessen blutrünstigen Gegenspieler Sarevok. Das war Rollenspielunterhaltung vom Feinsten, zumal Sie im Spielverlauf völlig frei Dutzende große Gebiete in der Wildnis, mehrere Städte und zahllose Dungeons erkundeten. Als Sahnehäubchen obendrauf gab es pausierbare Echtzeit-Kämpfe und fantastisch geschriebene Dialoge. Ein paar der ehemaligen Entwickler, wieder vereint unter dem Dach von Overhaul Games, waren der Meinung, dass dieser geniale Klassiker eine Neuauflage verdient hat. Wir sind der Meinung, dass dieses Remake so überflüssig ist wie die Feststellung, dass ein mit seinem Hamster re-



Rasaad ist einer der drei neuen Charaktere. Als Mönch ist er ein Meister des waffenlosen Kampfes.

Obacht: Bugs und andere Probleme

Bei Technik und Ausstattung hat Entwickler Overhaul Games geschlampt.

Im Test kam es zu einigen Spielabstürzen, am häufigsten beim Tod des Hauptcharakters. Viele Käufer der ersten Stunde klagten zudem über Startprobleme und Anzeigefehler. Der Mehrspielermodus präsentierte sich chronisch instabil und unterstützt entgegen anders lautenden Aussagen der Macher derzeit nur die Spielsuche per Rechner-IP – eine Online-Plattform mit Lobby soll später folgen. Das gilt auch für die deutsche Sprachausgabe: Zwar kommt das Spiel mit komplett übersetzten Texten daher, allerdings ertönt nicht ein gesprochenes Wort, weder auf Deutsch noch auf Englisch. Unser Rat: Löschen oder benennen Sie den Ordner „de_DE" im Verzeichnis „Baldurs Gate Enhanced Edition\Data\00776\lang" um, dann erleben Sie das Spiel im (toll vertonten) englischen Original.

Was taugen die Neuerungen?

Overhaul Games hat eine Menge für die **Enhanced Edition** versprochen – wir haben im Test überprüft, wie „enhanced" die Neuauflage des fantastischen Bioware-Rollenspiels am Ende wirklich ausgefallen ist. Unser Urteil: Der Aufwand seitens der Macher hat sich in Grenzen gehalten.

NEUE INHALTE



- ➕ Drei interessante Gefährten mit vollvertonten Auftragsreihen
- ➕ Fünfstündiges Abenteuer „Die Schwarzen Gruben"
- ➖ Kampfarena ohne Verbindung zum Hauptspiel
- ➖ Minimale RPG-Elemente in der Arena

BALDUR'S-GATE-2-TECHNIK



- ➕ Höhere Auflösungen
- ➕ Tab-Taste hebt Items hervor.
- ➕ Kartennotizen möglich
- ➖ Hoffnungslos veraltet
- ➖ Maximal 30 fps
- ➖ Keine Grafikeinstellungen, keine freie Tastenbelegung
- ➖ Config-Tool aus **BG 2** fehlt.

VERBESSERTER MEHRSPIELERMODUS

- ➕ Kooperativ für bis zu sechs Spieler
- ➕ Rechte aller Mitspieler wie der Zugriff auf die Pausenfunktion lassen sich individuell anpassen.
- ➖ Häufige Verbindungsfehler und Spielabbrüche
- ➖ Verbindung derzeit nur per TCP/IP-Protokoll möglich
- ➖ Die Rast in Innenräumen friert das Spiel ein.

ÜBERARBEITETE BENUTZEROBERFLÄCHE

- ➕ Gute Quest-Übersicht im Tagebuch
- ➖ Fummeliges Inventar ohne Komfortfunktionen
- ➖ Kein Scrollen im Tagebuch möglich.
- ➖ Lediglich optische Veränderungen am Interface des Hauptbildschirms

dender Waldläufer eine Schraube locker hat.

Schrecken der Vergangenheit

Herzstück der **Enhanced Edition** ist das „neue" technische Gründgerüst. Dabei handelt es sich um die Engine des Nachfolgers **Baldur's Gate 2**. Das Problem: Die ist auch schon zwölf Jahre alt! So flimmert das Spiel zwar in bis zu 1920 x 1080 Pixeln über den Bildschirm, dennoch sehen die matschigen, weil einfach hochskalierten 2D-Hintergründe und die furchtbar pixeligen Figuren schrecklich aus, besonders im neuen Zoom. Inhaltlich erweitert der Engine-Wechsel das Grundspiel um die aus dem Nachfolger bekannten zusätzlichen Klassen und Rassen: Ihr bei Spielstart erstellter Charakter verdingt sich so etwa als halb-orkischer Barbar oder schlägt eine Karriere als Hexenmeister ein. Das Problem: All das ging schon vorher. Kostenlose Fan-Mods verschmolzen die beiden Spiele bereits vor Jahren miteinander, die populärste und beste hört auf den Namen **Big World Projekt** (http://baldurs-gate.eu/wiki/BiG_World_Projekt). Für deren Installation brauchen Sie neben ein paar zusätzlichen Gigabyte Festplattenspeicher nur die beiden Spiele, die etwa auf www.gog.com zum Kauf bereitstehen – für insgesamt 15 Euro, also den Kaufpreis der halb so umfangreichen **Enhanced Edition**.

Cooler Gruppen-Nachwuchs

Trotzdem bietet Overhauls Neuauflage jede Menge Spiel fürs Geld, immerhin gut 100 Stunden. Auch weil das Add-on **Legenden der Schwertküste** bereits enthalten ist. Obendrauf gibt es drei spannende neue Gefährten für Ihren Hauptcharakter: Die süße



Die hinterhältigen Roten Magier von Thay sind hinter der charmant-verpeilten Halb-Elfin Neera her. Wir springen der holden Dame natürlich zur Seite!



Die hässlichen 3D-Zwischensequenzen des Originals hat Overhaul Games gegen spärlich animierte, ähnlich unansehnliche Zeichentrickszenen ausgetauscht.

Halb-Elfin Neera, die ihre Magie nicht unter Kontrolle hat, der von einem dunklen Gott begünstigte Halb-Ork Dorn und der rechtschaffene Mönch Rasaad. Diese Figuren fügen sich wunderbar in die Riege der Original-Charaktere ein, stechen aber gleichzeitig wegen ihrer häufig geführten, gut geschriebenen und hervorragend vertonten Dialoge hervor. Jeder der drei hat eine eigene Quest-Reihe, mit Neera und Dorn lässt sich sogar eine Beziehung eingehen – das kennen **Baldur's Gate**-Veteranen eigentlich nur aus dem zweiten Teil, prima. Reichlich überflüssig erscheint uns dagegen ein separates Abenteuer im Spiel namens „Die Schwarzen Gruben": Der Arena-Aufseher Baeloth, ein Anhänger alberner Alliterationen, schickt Sie in 15 Gladiatorenkämpfe gegen allerlei Abscheulichkeiten. Der Schwierigkeitsgrad ist knackig, doch die für **Baldur's Gate** und Ur-Entwickler Bioware typische Entscheidungsfreiheit kommt hier viel zu kurz. Die wenigen Gespräche mit abgedrehten Charakteren zwischen den Schlachten sind wunderbar pfiffig, doch am Ende geht es immer nur ums Kämpfen. Außerdem besteht keinerlei Verbindung zum Hauptspiel; Sie erstellen für den Abstecher in die Arena eine eigene Heldengruppe, die Sie dank verdientem Gold mit immer besseren Gegenständen ausrüsten.

Verschlimmbessert

Laut eigener Aussage hat Overhaul Games über 400 Probleme des Originalspiels behoben. Die Qualität der Änderungen enttäuscht aber genauso wie die das Hinzukommen einiger neuer Bugs (siehe Kasten auf Seite 56). Die angepasste Benutzeroberfläche ist optisch sogar eine Verschlimmbesserung. Das Tagebuch ist zwar deutlich übersichtlicher als zuvor. Allerdings funktioniert das Scrollen per Mausrad nicht, sodass Sie im Schneckentempo durch die Aufträge blättern. Das Inventar ist darüber hinaus abgesehen von einer Handvoll neuer Anzeigen weiterhin eine Komfortkatastrophe. Das Ausrüsten der eigenen Mannen fällt so unglaublich fummelig aus. Ganz wie damals eben.

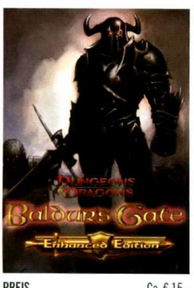


Die Übersetzung der Texte ist gelungen, dafür enthält die deutsche Fassung weder die Original-Sprachausgabe noch die neu vertonten englischen Dialoge.



Selbst beim Blick durch die Retrobrille fällt es schwer, an der grießeligen 2D-Grafik des Spiels auch nur ein gutes Haar zu lassen.

Infos zum Spiel



PREIS	Ca. € 15,-
USK-FREIGABE	Nicht geprüft
TERMIN	28.11.2012
SPRACHE/TEXT	Englisch/Deutsch

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN
Nein, im Gegensatz zum Original. Bei kritischen Treffern zerplatzen Gegner.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
Einkernprozessor mit 1 GHz, 512 MB RAM, Grafikkarte mit Open-GL-2-Unterstützung

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Kooperative Kampagne, bei der jeder Spieler einen oder mehrere Charaktere steuert. Die Verbindung ist nur über die IP-Adresse möglich, außerdem gibt es einige Bugs.

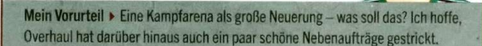
MAX. SPIELERANZAHL	6
SPIELMODI	1

Wo kaufen?

Die **Enhanced Edition** steht exklusiv auf der Online-Plattform www.beamdog.com zum Download-Kauf bereit und kostet knapp 20 US-Dollar, was rund 15 Euro entspricht. Das Spiel besitzt keinen Kopierschutz, allerdings ist für die Installation eine Internetverbindung notwendig; beim Start über das beigelegte Launcher-Programm lädt das Spiel automatisch Updates herunter. Overhaul Games hat eine spätere Veröffentlichung auf Steam und anderen Online-Verkaufsplattformen nicht ausgeschlossen. Ob jemals eine DVD-Version für den Einzelhandel erscheint, steht derzeit in den Sternen.

Peter meint

„Gut gemeint, schlecht gemacht"



Mein Vorurteil ▸ Eine Kampfarena als große Neuerung – was soll das? Ich hoffe, Overhaul hat darüber hinaus auch ein paar schöne Nebenaufträge gestrickt.

„Wie kann dieser Idiot denn einem der besten Rollenspiele aller Zeiten nur 69 Punkte geben?", fragen Sie sich vielleicht. So: Die Wertung bezieht sich nur auf die **Enhanced Edition**, das eigentliche Spielerlebnis ist immer noch eine Klasse für sich. Doch wer **Baldur's Gate 1+2** samt Mods schon kennt, verpasst hier nichts. Selbst Neela, Dorn und Rasaad reichen nicht, um die Existenz dieser halbgaren Neuauflage zu rechtfertigen. Egal ob Interface, deutsche Version (wo ist die Sprachausgabe abgeblieben?) oder Grafik: Ich kann mich des Eindrucks nicht erwehren, dass hier viel mehr möglich gewesen wäre. Vielleicht macht Overhaul mit **Baldur's Gate 2: Enhanced Edition** ja alles besser. Meine Lieblingsserie hätte es auf jeden Fall verdient.

Wertung

PRO
- Interessante neue Charaktere
- Nützliche **BG2**-Features
- Superkurze Ladezeiten
- Weiterhin geniales Originalspiel

CONTRA
- Bugs und Abstürze
- Deutsche Version ohne Sprachausgabe
- Langweilige Kampfarena
- Bedienung ohne jeden Komfort
- Unbrauchbarer Mehrspielermodus

GRAFIK 2
SOUND 8
STEUERUNG 5

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
69	32

Planetside 2 bietet einen überschaubaren Fuhrpark mit Boden- und Luftfahrzeugen.

Der Kampf um gigantische Anlagen artet in **Planetside 2** oft in zähes Ringen aus. Mit Hunderten von Teilnehmern ein Riesenspaß!

Planetside 2

Genre: Shooter-MMOG | Entwickler: Sony Online Entertainment | Hersteller: Sony Online Entertainment

Text: Robert Horn

Gewaltiger geht es nicht: Hier tobt ein gigantischer Online-Krieg!

Wir reiben es den Konsoleros ja immer wieder gerne unter die Nase: Am PC sind Online-Schlachten einfach geiler. Oft bringen PlayStation und Co. nicht mal halb so viele Spieler gleichzeitig auf ein Schlachtfeld, dank limitierter Hardware können Konsolenzocker von Kämpfen mit bis zu 64 Hobby-Soldaten nur träumen. Nun gibt es einen weiteren Grund, hämisch zu grinsen und über die Plastikboxen-Generation zu lachen – ein Spiel, das in seinen Ausmaßen unschlagbar ist: **Planetside 2**, seit Kurzem kostenlos auf dem PC spielbar, bietet Schlachten mit bis zu 2.000 Teilnehmern. Das ist doch mal eine Ansage!

Alleingelassen

Drei Fraktionen treten in diesem Online-Shooter gegeneinander an. Ob Sie sich nun der terranischen Republik, dem neuen Konglomerat oder der Vanu-Souveränität anschließen, ist egal, das Ziel ist die totale Dominanz über den Planeten Auraxis. Die drei Streitenden unterscheiden sich ohnehin nur in Details. Haben Sie Ihre Fraktion gewählt und sich mit rudimentären (und ziemlich lahmen) Individualisierungsoptionen einen Kämpfer erstellt, werden Sie ohne Umschweife in die Schlacht geworfen. Was zu tun ist und was die unzähligen Anzeigen auf dem Bildschirm überhaupt bedeuten, erklärt Ihnen niemand. **Planetside 2** erwartet Einarbeitung von Ihnen. Wer nur mal eben eine Runde ballern will, wird mit diesem Shooter keinen Spaß haben. Dafür sind die Kämpfe in ihren Ausmaßen

Achtung, kostenlos!

Planetside 2 nutzt das Free2Play-Modell:

Den Client des Online-Shooters können Sie einfach im Internet herunterladen, etwa bei www.planetside2.com. Dann richten Sie nur fix einen Account ein und schon geht es los. Im dazugehörigen Item-Shop können Sie zu relativ heftigen Preisen (neun Euro für eine Schusswaffe!) einkaufen. Außer modischen Goodies gibt es die auch sonst im Spiel freischaltbaren Waffen. Über-Items finden Sie dort zum Glück nicht. Empfehlenswert: der XP-Boost.





Die Max-Einheit ist ein gepanzertes Exo-Skelett mit massiver Feuerkraft. Das schwerfällige Ding ist bei Spielern äußerst beliebt.

Informationsflut: Die Weltkarte

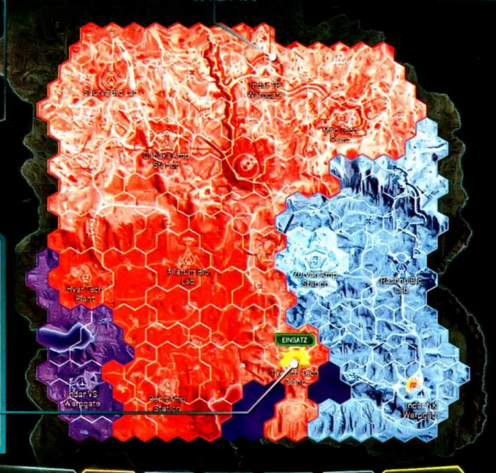
Regionale Informationen
Auf einen Blick sehen Sie hier alles Wichtige über ein Kampfgebiet: Wie ist das Kräfteverhältnis, welche Boni gibt es und wer übernimmt gerade die Kontrolle?

Die Übersichtskarte
Die Farben stellen die jeweils von einer Fraktion beherrschten Gebiete dar. Symbole zeigen, welcher Bereich welche Boni bringt. Auf blinkenden Territorien ist ein Kampf im Gange. Die Karte wird sekündlich aktualisiert, Sie sehen genau, wer wann welches Gebiet übernimmt.



Ressourcen
Darum dreht sich alles. Je nach Gebiet bekommt Ihre Seite einen von drei Rohstoffen gutgeschrieben, den Sie nutzen, um Fahr- oder Flugzeuge für den Kampf zu kaufen.





Sofortaktionen
Wichtig für den Spielfluss: Mit dieser Funktion begeben Sie sich immer dorthin, wo gerade die heftigsten Kämpfe toben.



Charakterinformationen
Unter diesem Reiter finden Sie allgemeine Charakterinformationen, die Bewaffnung Ihrer Klassen und Fahrzeuge, soziale Optionen, um etwa einem Squad beizutreten, Ihre Zert-Punkte und natürlich den Ingame-Ausrüstungs-Shop.



zu gewaltig, das zähe Ringen um strategisch wichtige Punkte zu langatmig. Wollen Sie längerfristig Spaß mit **Planetside 2** haben, lernen Sie schnellstmöglich seine Regeln!

Kampf über drei Kontinente

Mittelpunkt aller taktischen Überlegungen ist die umfangreiche Karte, die Ihnen allerlei über die derzeitige Lage verrät. Damit nicht jeder Kämpfer irgendwo herumirrt, hilft eine Einsatz-Funktion, mit der Sie blitzschnell an einen Ort springen, an dem gerade heftig gekämpft wird. Die sechs Klassen, aus denen Sie wählen können, bieten keine Überraschung: Sanitäter, Scharfschütze, Ingenieur, Leichte und Schwere Angriffseinheit, das ist man schon aus anderen Shootern gewohnt. Einzig die stark gepanzerte Max-Einheit sticht aus der Reihe hervor. So erfüllen Sie klassentypische Aufgaben, verarzten Kollegen, reparieren Fahrzeuge, stellen Geschütze auf oder zerbröseln feindliche Verteidigung mit Raketenwerfern. Die Schlachten verlaufen dabei dynamisch: Jederzeit kommen neue Kämpfer dazu, Flugzeuge beherrschen den Luftraum, Panzer und Truppentransporter rumpeln Richtung Front. Um ein Gebiet zu erobern, muss Ihre Partei die Hoheit erringen, Gebäude wie Fabriken oder andere Produktionsstätten besitzen Punkte, die Sie zu diesem Zweck einnehmen müssen. Kleinere Vorposten sind meist leicht einzunehmen, große und wichtige Gebäude haben dagegen mehrere Eroberungspunkte. Um diese gigantischen Strukturen toben oft die gewaltigsten Schlachten, die sich oft über Stunden hinziehen. Angreifer müssen erst die beinharten Verteidigungsanlagen durchbrechen und sich danach in zähen Kämpfen Mann gegen Mann den Weg zu den Zielen


Nur schwere Angriffseinheiten benutzen Raketenwerfer und haben das Potenzial, feindliche Panzer mit solch hübschen Explosionen zu vernichten.

So spielt sich Planetside 2



Sie suchen sich einen Kontinent Ihrer Wahl, bestimmen den Einsatzort und lassen sich per Drop Pod mitten in die Schlacht schießen.

Nach geschlagener Schlacht verbraten Sie erspielte Zert-Punkte für neue Ausrüstung und Waffen für jede Klasse. Danach geht das Spiel von vorne los!

Dann: Tun Sie, was Sie wollen: Schnappen Sie sich Fahrzeuge, nehmen Sie Punkte ein, helfen Sie Kollegen ... Das ist Ihre Entscheidung!

freischießen. In der Zwischenzeit kann es passieren, dass der Gegner an einer anderen Stelle angreift und Ihrer Fraktion wichtige Gebiete unter dem Hintern wegstibitzt. Jedes Gebiet, das Ihrer Mannschaft gehört, gibt Ihnen wertvolle Boni und füllt Ihre Ressourcen auf, die Sie benötigen, um Fahr- oder Flugzeuge zu kaufen. Den eigentlichen Reiz von **Planetside 2** macht jedoch das Hin- und Herwogen der dynamischen Frontlinien aus.

Mit Geld schneller aufrüsten

Natürlich verfügt auch **Planetside 2** über ein Erfahrungspunktesystem. Für Abschüsse und teamdienliche Aktionen steigen Sie im Rang auf und – weit wichtiger – erhalten sogenannte Zertifizierungspunkte. Nur damit schalten Sie neue Fertigkeiten, Ausrüstungsgegenstände, Waffen oder Module frei. Ein Sanitäter erhält so zum Beispiel eine Granate mit heilender Wirkung, die schwere Angriffseinheit greift zu C4 oder einem Regenerationskit. Leider sind solche Gegenstände oft unverhältnismäßig teuer, sodass Sie gerade als Anfänger lange sparen müssen, um sich etwa eine neue Waffe leisten zu können. Wer aus **Battlefield 3** gewohnt ist, dass einem das Spiel alle naselang eine neue Waffe schenkt, den erwartet bei **Planetside 2** eine lange Durststrecke. Bis Sie coole Ausrüstung und gute Waffen beisammen haben, müssen Sie fleißig spielen. Oder Sie kaufen sich den Kram einfach im integrierten Shop. Für Ingame-Währung können Sie hier neben allerlei kosmetischem Schnickschnack oder XP-Boost sämtliche im Spiel erhältlichen Waffen für bare Münze erwerben. Wer das unfair findet, der sollte bedenken, dass **Planetside 2** kostenlos erhältlich ist. Und wer nicht zahlen will, der kommt gut damit klar. Auch wenn's dann mal wieder länger dauert.

You're in the Army now

Planetside 2 ist keine leichte Action-Kost. Die komplizierten Regeln der Online-Welt müssen Sie sich erarbeiten, den Spaß selber suchen. Das funktioniert am besten, wenn Sie sofort nach Spielbeginn in ein ambitioniertes Squad hüpfen. Bis zu 48 Kämpfer rücken so koordiniert vor, kommunizieren per Ingame-Sprachsoftware und halten sich an die Vorgaben ihres Commanders. Wenn in einer solchen Aktion etwa Dutzende Transpor-



Die Vanu-Souveränität besitzt mit Abstand die hübschesten Einheiten. Vielleicht ist das Volk deshalb auf jedem Server so beliebt?



Ingenieuren kommt die wichtige Aufgabe zu, Anlagen wie Generatoren oder Geschütztürme zu reparieren. Das gibt gut XP!

ter, Panzer und Lufteinheiten wie ein Mann Richtung gegnerischer Basis vorrücken, die Verteidigung überrollen und so nach und nach in größere Gefechte verwickelt werden, dann entfaltet **Planetside 2** seinen ganzen Charme (und Sie erhalten massenhaft die dringend benötigten Zert-Punkte). Außerhalb solcher epischen Massenschlachten kann der Shooter aber gehörig nerven. Die Waffenauswahl ist für Nicht-Zahler viel zu gering, die Steuerung fühlt sich für einen Shooter viel zu schwammig an, die Trefferrückmeldung sollte heftiger ausfallen und die Tastaturbelegung ist unnötig kompliziert. Flugzeuge etwa sind mit der Standardbelegung kaum zu beherrschen, je nach Klasse befindet sich außerdem die Spezialfähigkeit auf einer anderen Taste. Dafür läuft **Planetside 2** trotz dieser massiven Spielerzahlen erfreulich rund. Während unseres Tests kam es weder zu Abstürzen noch zu Verbindungsabbrüchen. Die große Spieleranzahl erkauft sich das Spiel auch mit einer mittelmäßigen Optik, die weit von Genre-Vorreitern wie **Battlefield 3** entfernt ist. Matschige Texturen und karge Landschaften sind aber zu verschmerzen, wenn Sie bei Nacht den Angriff einer Hundertschaft von Spielern erleben: Dank schicker Lichteffekte ein Augenschmaus!

Ausprobieren!

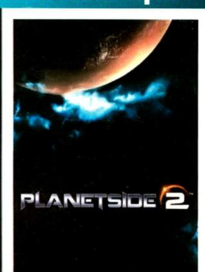
Allein aufgrund der Dimensionen sollte jeder Shooter-Freund **Planetside 2** spielen. Vielleicht finden Sie Gefallen an den riesigen Schlachten, dem ständigen Zerren um Ressourcen und Territorien, dem Taktieren und Überrennen. Vielleicht nerven Sie aber auch das überfrachtete Interface, die schwammige und teils unnötig komplizierte Steuerung, die langen Laufwege und der langsame Stufenaufstieg. Dann brauchen Sie sich wenigstens nicht zu ärgern, für **Planetside 2** Geld ausgegeben zu haben.



Bei großen Schlachten kommt es oft zu zähen Flaschenhalssituationen, bei denen keine der Parteien auch nur einen Meter Boden gutmacht.

Um Gebiete zu übernehmen, müssen Sie die dortigen Gebäude erobern. Kleinere Komplexe lassen sich dabei deutlich leichter einnehmen.

Infos zum Spiel



PREIS	Ca. € 0,-
USK-FREIGABE	Ab 16 Jahren
TERMIN	20.11.2012

SPRACHE/TEXT deutsch/deutsch

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN
Nein. Das Spiel ist ab 16 freigegeben. Blut fließt sowieso nicht, das Spiel kommt ohne übertriebene Brutalität aus.

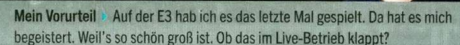
HARDWARE-ANFORDERUNGEN
Core 2 Duo 3.0 GHz/Athlon 64 X2 6000+, 3 GB RAM, Geforce 8600/Radeon HD 4850

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Feste Spielmodi oder Karten gibt es nicht. Sie suchen sich einfach einen europäischen Server, loggen sich ein und los geht´s.

MAX. SPIELERANZAHL	CA. 2.000
SPIELMODI	--

Robert meint

„Den Spaß muss man suchen. Aber man findet ihn!"



Mein Vorurteil Auf der E3 hab ich es das letzte Mal gespielt. Da hat es mich begeistert. Weil's so schön groß ist. Ob das im Live-Betrieb klappt?

Hier kommt ein Biest. Eins, das Sie sich zurechtbügeln müssen. Das Ihre Aufmerksamkeit (und Ihren Geldbeutel) fordert. Viele Elemente in **Planetside 2** sind gewöhnungs- und erklärungsbedürftig, sodass die ersten Spielstunden mehr einer Schulstunde gleichen. Und selbst wenn Sie alle Symbole verstehen, die Steuerung beherrschen, sich einem Squad angeschlossen und erste coole Waffen erspielt haben, kommt es immer wieder vor, dass Sie irgendwie nicht in den Kampf finden. Durch die schiere Größe der Karten stolpert man oft an den eigentlichen Schlachten vorbei. Doch wenn man mitten in der Schlacht ist, geht dafür so dermaßen die Post ab, dass man wirklich das Gefühl bekommt, an einer virtuellen Großoffensive mitzuwirken.

Niclas meint

„Riesenspaß, wenn man ihn findet!"

Mein Vorurteil Ob Sony Online Entertainment aus der nur hakelig spielbaren Beta wohl noch ein brauchbares Spiel hinbekommt?

Planetside 2 kommt nur langsam in Schwung. Aber wenn, dann so richtig. Es macht unglaublich Spaß, mit einer größeren Gruppe gut organisierter Mitspieler eine feindliche Basis mit allem zu befeuern, was die Waffenkammer hergibt. Wenn Sie das Glück haben, mit Hunderten Mitstreitern eine Basis einnehmen zu können, werden Sie sich richtig cool fühlen. Ja, SOE hat **Planetside 2** gut hinbekommen, auch wenn es noch immer klare Schwächen gibt.



Wertung

PRO
- Gigantisch große Schlachtfelder
- Jede Menge Waffen und Fahrzeuge
- Durchdachte Spielmechanik
- Auch ohne Geldeinsatz spielbar
- Intensives Teamplay

CONTRA
- Mit Information überfrachtet
- Hakelige Steuerung
- Zähe Stufenaufstiege
- Teure Waffen und Ausrüstung

GRAFIK 7

SOUND 7

STEUERUNG 7

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
--	73



Dem Spiel fehlt der Dialogwitz eines **Lego Batman 2.** Trotzdem warten die Zwischensequenzen mit so mancher amüsanten Slapstick-Einlage auf.

Gelegentliche Quick-Time-Events sind hübsch inszeniert, stellen Sie aber nie vor echte Probleme.

Lego Der Herr der Ringe

Genre: Action-Adventure | Entwickler: Traveller's Tales | Hersteller: Warner Bros. Interactive

Text: Peter Bathge

Nur Filmegucken ist besser: Das beste HdR-Spiel seit Schlacht um Mittelerde!

Kommen wir gleich zum Wesentlichen: Traveller's Tales Lego-Adaption der Ring-Saga ist die bisher akkurateste Spieleumsetzung der **Herr der Ringe**-Filme. Der Spieler folgt genauestens der Handlung um den Einen Ring, Sauron und die Hobbits, erforscht mit viel Liebe zum Detail nachgebaute Örtlichkeiten von Mittelerde wie Minas Morgul oder Bree und bekommt die wuchtig-geniale Orchestermusik aus den Filmen zu hören. Die Entwickler erlauben sich dabei nur ganz wenige kreative Freiheiten, straffen etwa den Plot minimal, indem sie unwichtige Szenen weglassen, oder verändern Details, um den typischen **Lego**-Slapstick in die Erzählung einzubauen. Das Ergebnis ist eine unglaublich dichte Atmosphäre. Da bekommt selbst derjenige noch eine Gänsehaut, der die drei Fantasy-Filme schon in- und auswendig kennt! Doch all das gilt mit einer Einschränkung, die da lautet: Spielen Sie die (auf der Spiel-DVD enthaltene) englische Version! Denn wenn darin die Plastik-Pendants von Frodo, Gimli oder Aragorn den Mund aufmachen, ertönt ausschließlich der aus dem Kino bekannte Originaldialog. Die deutsche Sprachausgabe hat Publisher Warner Bros. dagegen aus unerfindlichen Gründen neu aufgenommen – und zwar nicht mit den Originalsprechern! Ein Desaster, denn wenn etwa der Zauberer Gandalf mit der deutschen Stimme von **Star Trek**-Klingone Worf spricht, zerstört das die zuvor so mühevoll aufgebaute **Herr der Ringe**-Stimmung.

Nichts Neues in Rohan

Spielerisch nimmt das neueste **Lego**-Spiel nur geringe Änderungen an der zuletzt in **Lego Batman 2** (Wertung in Ausgabe 08/2012: 83) angewandten Serienformel vor. In 18 Levels kämpfen, springen und rätseln Sie sich zum Ausgang. Dabei wechseln Sie ständig zwischen mehreren Figuren. Das kann ermüden, besonders wenn Sie mit der kompletten Gefährtengruppe unterwegs sind, immerhin neun Mann. Jeder Charakter besitzt spezielle Fähigkeiten; durch die Kombination der Skills räumen Sie den häufig blockierten Weg frei. Der Elb Legolas schießt etwa auf Zielscheiben, Hobbit Samweis buddelt vergrabene Gegenstände aus und Fiesling Gollum klettert an Wänden hinauf. Ein simples Prinzip, mit Betonung auf simpel: **Lego Der Herr der Ringe** ist sogar einfacher als die anspruchslosen Vorgänger! Selbst das junge Zielpublikum dürfte sich chronisch unterfordert fühlen: Für die Lösung eines Rätsels benötigte Gegenstände befinden sich stets nur wenige Schritte entfernt, Auseinandersetzungen mit Orks und anderen Widerlingen erleben Sie als anspruchslose Buttonmash-Episoden.

Wie ein Nazgul dem anderen

Neben dem Anspruch fehlt stellenweise auch die Abwechslung. **Lego Der Herr der Ringe** hat öfter mal Probleme mit dem Tempo: Im Verlauf der acht Stunden langen Kampagne gibt es immer wieder Szenen, die künstlich gestreckt wirken. Manchmal wiederholen Sie die gleiche Aktion viel zu oft hintereinander, etwa wenn Sie bei der Schlacht um Helms Klamm Leitern von der Mauer stoßen, in den Totensümpfen mehr Brände löschen als die

Freiwillige Feuerwehr Fürth und vor Minas Tirith einen der riesigen Olifanten nach dem anderen zu Fall bringen. Die regelmäßigen Bosskämpfe verlaufen zudem stets gleich. Stellenweise kommt es einem vor, als hätten die Entwickler nur Gegnermodell und die Farbe des feindlichen Blitzangriffes ausgetauscht. Egal ob Nazgul-König oder Balrog, fast alle Widersacher sind mit der gleichen Taktik zu bezwingen.

Vom Auenland bis nach Mordor

Während und nach der Kampagne durchstreifen Sie die offene Spielwelt, welche die Missionen miteinander verbindet. Dabei handelt es sich um eine kompakte Version von Mittelerde mit all den bekannten Ausflugszielen wie Isengart oder dem Schicksalsberg. Diese große Spielwiese enthält zahllose versteckte Extras. Unter anderem gilt es Schatztruhen und Mithril-Steine aufzustöbern. Dank Kartenfunktion und Schnellreisesystem geht das leicht von der Hand. Außerdem drehen Sie in diesem Modus die Kamera frei um den Charakter – das wünschen wir uns in Zukunft auch für die Bedienung in den Missionen! Klar: Eine offene Spielwelt bot schon **Lego Batman 2**. Im **Herr der Ringe**-Auftritt stellen Ihnen aber erstmals Nebencharaktere kleine Quests. Die fallen allerdings reichlich einfallslos aus: Jedes Mal gilt es, entweder per „Freies Spiel"-Modus in bereits bewältigten Levels nach speziellen Gegenständen zu suchen oder ein Handwerksrezept zu finden und das entsprechende Ausrüstungsteil herzustellen. Das damit verbundene Crafting ist jedoch eine ebenso langwierige wie langweilige Prozedur. Als Quest-Belohnung erhalten Sie rote Steine, die teils nützliche, teils lustige Cheats aktivieren. Dank eines Punktemultiplikators steigt Ihr Kontostand durch das Sammeln überall zu findender Legosteine etwa deutlich schneller als normal. Mit der Währung schalten Sie sagenhafte 84 Figuren frei. Darunter auch Bösewichte mit exklusiven Fähigkeiten, die wiederum Zugang zu zuvor versperrten Arealen ermöglichen. Wer jeden Winkel erforschen will, ist knapp 20 Stunden beschäftigt.



Rasante Flucht- und Reitsequenzen lockern zwischendurch den Spielverlauf auf. Solche Passagen sind aber stets viel zu kurz.



Einige Aufgaben wiederholen sich häufig. Speziell das Spiel mit dem Feuer ermüdet einen bereits während der ersten Filmhandlung.



Infos zum Spiel



PREIS	Ca. € 28,-
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
TERMIN	23.11.2012
SPRACHE/TEXT	Mehrsprachig

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN
Nein. Wäre auch unnötig, da das Spiel selbst härtere Filmszenen kindgerecht darstellt.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
Core 2 Duo/Athlon 64 X2 3800+, 1 GB RAM, Geforce 7600/Radeon 1950 (Herstellerangaben)

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Lokaler Koop-Modus per Splitscreen an einem PC; der zweite Spieler darf jederzeit ein- und aussteigen

MAX. SPIELERANZAHL	2
SPIELMODI	1



Im Moor verlangt das Spiel immer wieder dieselben Handlungsabläufe, das nervt auf Dauer – da können noch so stimmungsvolle Nebelschwaden aufziehen!

Peter meint

„Mein Tipp: Unbedingt auf Englisch spielen!"

Mein Vorurteil ▸ Zwei **Lego**-Spiele im Jahr sind inzwischen die Regel – und eines davon hat mich bislang immer ein bisschen enttäuscht.

Sie kennen einen jungen Spiele-Fan, dem Sie **Der Herr der Ringe** näherbringen wollen? Dann schenken Sie ihm zu Weihnachten das neue **Lego**-Spiel – es zeichnet den Originalplot gekonnt nach, verströmt viel Kinoflair und macht besonders im Koop-Modus ordentlich Laune. Die bemühte, aber ungewohnte deutsche Sprachausgabe hat mich jedoch massiv gestört – wer hat denn für diesen Schwachsinn sein Okay gegeben? Apropos Schwachsinn: Schön, dass es nach der Kampagne noch so viel zu tun gibt. Schlecht, dass die zu erfüllenden Aufgaben stumpfer als eine ungeschliffene Axt sind. Was humorige Action-Adventures angeht, ist damit dieses Jahr **Lego Batman 2** mein Favorit.

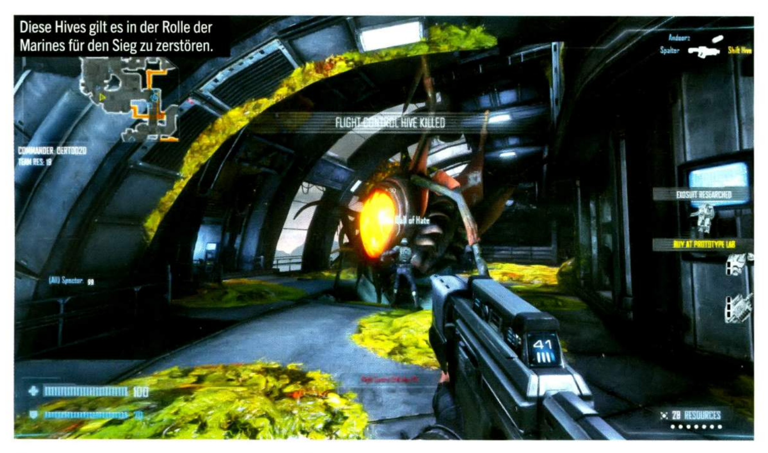
Wertung

PRO
- Launiger Koop-Modus
- Grandiose Originalmusik
- Viel **Herr der Ringe**-Atmosphäre
- Offene Spielwelt mit vielen Boni
- Flair durch englische Originaldialoge

CONTRA
- Keine deutschen Originalsprecher
- Extrem simple Kämpfe und Rätsel
- Langweilige Nebenaufträge
- Gameplay ohne große Neuerungen

GRAFIK	8
SOUND	9
STEUERUNG	6

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
78	80



Diese Hives gilt es in der Rolle der Marines für den Sieg zu zerstören.

Natural Selection 2

Genre: Mehrspieler-Action | Entwickler: Unknown Worlds | Hersteller: Unknown Worlds

Text: Michael Kister

Shooter trifft auf Strategie: Eine Mod wird erwachsen.

Im Bereich der Multiplayer-Shooter teilen die **Call of Duty**- und die **Battlefield**-Spielreihe den Markt unter sich auf. Doch so manch kleiner Entwickler wie Unknown Worlds drängt nach vorn und bringt neue Impulse in das scheinbar stagnierende Genre. Man stelle sich vor, **Team Fortress** und **Starcraft** hätten ein Techtelmechtel: Hier ist das uneheliche Kind dieser Begegnung.

Aus einer Mod entstanden

Der Vorgänger ist eine Total Conversion zu **Half-Life** aus dem Jahr 2002 und kombinierte schon vor zehn Jahren Mehrspieler-Action mit Echtzeitstrategie-Elementen. Teil 2 knüpft direkt daran an und lässt die Spieler aufseiten der Marines oder der Alienrasse Kharaa in Teams von vier bis maximal 16 Spielern gegeneinander antreten. Beide Parteien verfügen an ihrem Startpunkt über ein Basisgebäude: Marines ein Command Center, Aliens einen Hive. Wird dieses Gebäude zersört, endet die Partie. Das Besondere: Ein Spieler schlüpft in die Rolle des Commanders, der den Level wie in einem Echtzeitstrategiespiel von oben sieht. So erteilt er seinen Feldsoldaten Befehle und verwaltet die Teamressourcen, mit denen er Upgrades erforscht und neue Gebäude in Auftrag gibt. Diese fallen aber nicht vom Himmel, sondern müssen von Spielern an den angegebenen Punkten errichtet werden. Die Feldspieler haben einen eigenen Ressourcenpool, der bei den Marines für neue Waffen und Ausrüstung – sofern bereits vom Commander erforscht – verwendet werden kann oder bei den Aliens, um in andere Rassen bzw. Klassen zu transformieren. Zum Sieg sind sowohl ein fähiger Commander als auch Mitspieler, die sich an dessen Anweisungen halten, erforderlich. Ohne gute Kommunikation gibt es wenig Aussicht auf Erfolg.

Ins kalte Wasser geworfen

So erfrischend das Spielprinzip ist, so schwer ist mangels Tutorial der Einstieg für Neulinge. Es gibt zwar ein paar Einführungsvideos, dennoch fühlt man sich zu Beginn ziemlich allein gelassen, vor allem wenn Sie zum ersten Mal im Stuhl des Commanders Platz nehmen. Ist diese hohe Einstiegshürde aber überwunden, bietet **Natural Selection 2** ein erfreulich anderes und sehr taktisches Mehrspielererlebnis.


Der Commander befiehlt und seine Gefolgsleute gehorchen (hoffentlich).


In Gestalt der kleinen Skulk-Aliens können Sie an Wänden entlanglaufen und Ihre Gegner überraschen.

Infos zum Spiel

PREIS	Ca. € 23,-
USK-FREIGABE	Ab 16 Jahren
TERMIN	31.10.2012
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN
Nein

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
Minimum: CPU Core 2 Duo 2,6 GHz, 2 GB RAM, Ati X800/Nvidia 8600

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Nur ein Spielmodus: Eine Art Team-Deathmatch, bei dem Sie Ihre Basis ausbauen und den Gegner zerbröseln.

MAX. SPIELERANZAHL	32
SPIELMODI	1

Michael* meint



„Erfreulich anders, aber mit schwerem Einstieg“

Mein Vorurteil ▸ Zehn Jahre von der Mod zum Vollpreistitel? Ob das noch was werden kann?

Ich gratuliere Unknown Worlds zur konsequenten Umsetzung des mutigen Konzepts. Aktuell gibt es zwar nur einen einzigen Spielmodus und eine Handvoll Karten, doch der Entwickler will bald für mehr Auswahl sorgen. Klasse!

* Michael Kister ist freier Autor für PC ACTION

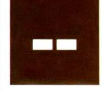
Wertung

PRO
- Konsequente Genre-Kombination
- Serverbrowser & -optionen gut
- Mod-Unterstützung

CONTRA
- Kein Tutorial ...
- ... bei enorm steiler Lernkurve
- Nur ein Modus und wenige Karten

GRAFIK 7
SOUND 6
STEUERUNG 8

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
--	78




GAMES.SATURN.DE
Soo! MUSS ENTERTAINMENT
ASSASSIN'S CREED III
PC DVD-ROM
ASSASSIN'S CREED III
SPECIAL EDITION
16
UBISOFT
© 2007–2012 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Assassin's Creed, Ubisoft, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries.



Die Dragonfire-Drohne ist eine der (über-)mächtigen Scorestreak-Belohnungen im Mehrspielermodus, mit der Sie Abschüsse aneinanderreihen.

Die Karten haben Umgebungen aus der Solokampagne zum Vorbild, hier einen Flugzeugträger.

Call of Duty: Black Ops 2

85% PC ACTION

Genre: Ego-Shooter | Entwickler: Treyarch | Hersteller: Activision

Text: Peter Bathge

Nach dem Beta-Test: PC-Technik, Mehrspielerurteil und die finale Wertung!

In der vergangenen Ausgabe schilderten wir Ihnen unsere Vorab-Eindrücke zu **Black Ops 2** anhand der Xbox-360-Version. Inzwischen haben wir auch die PC-Fassung begutachtet und verraten Ihnen, ob Treyarch sein Versprechen hinsichtlich einer besseren Grafik gehalten hat. Und natürlich gibt es diesmal auch eine abschließende Zahlenwertung!

Falsche Versprechungen

Angeblich nutzt **Black Ops 2** am PC die Vorteile von DirectX 11 – einen sonderlich großen grafischen Unterschied im Vergleich zur DX9-Konsolenfassung stellten wir aber nicht fest. Mag sein, dass das eine oder andere Nasenhaar der hübsch modellierten Hauptcharaktere ein paar Polygone mehr spendiert bekommen hat – insgesamt liefert aber auch die PC-Version von **Black Ops 2** einen schwachen Auftritt in Sachen Technik ab. Texturen sind verwaschen und grob, Explosionen wirken wie in die Landschaft geklebt, die Animationen beim Pferdereiten sehen trotz Motion Capturing lachhaft mechanisch aus und die bleichen Klon-Gegner wirken wie aus einem Spiel von vor zehn Jahren. Lediglich ein paar Lichteffekte und manch eine geskriptete Sequenz mit physikalischen Zerstörungseffekten sorgen dafür, dass Sie sich beim Anblick von **Black Ops 2** nicht vor Abscheu schütteln. Wer die Grafikpracht eines **Battlefield 3** oder **Crysis** gewöhnt ist, dürfte mit den Augen rollen: Die **Call of Duty**-Engine zeigte schon in **Modern Warfare 3** deutliche Ermüdungserscheinungen; in **Black Ops 2** sieht sie einfach nur noch alt aus.

Alleine gut, zusammen besser

Im Solomodus bietet **Black Ops 2** sieben Stunden mitreißende Shooter-Unterhaltung mit manch beeindruckender Szene, aber wenig Anspruch und ohne vernünftige KI. Dafür überzeugt die Story mit starken Charakteren. Die mauen Neuerungen wie die wenig taktischen Strike-Force-Einsätze enttäuschen jedoch (mehr dazu in Ausgabe 12/2012). Das Herz des neuen **Call of Duty** schlägt im Mehrspielermodus: Hier wagt Treyarch keine großen Experimente, das Spielgefühl orientiert sich an **Modern Warfare 3** und ist weniger träge als im ersten **Black Ops**. Die einzigen Modi-Neuzugänge sind Stellung und eine Multi-Team-Option. Dabei balgen sich bis zu sechs kleine Gruppen auf den sehr engen 13 Karten miteinander. Die Maps sind gut designt, besonders was die faire Verteilung der Spawn-Punkte angeht. Allerdings vermissten wir einen echten Dauerbrenner im Level-Angebot.

Arsenaländerungen

Die Suche nach Online-Partien verläuft reibungslos. Zwar gibt es keinen Serverbrowser, aber die Mischung aus Matchmaking und dedizierten Servern funktioniert. Lags und Verbindungsabbrüche erlebten wir im Test auf drei verschiedenen Rechnern nur sehr selten. Dank vieler Map-Playlists und zahlreicher Match-Einstellungen fällt es leicht, auch ohne Serverbrowser das gewünschte Spiel-Setup zu finden. Sind Sie einer Partie beigetreten, stellt sich schnell die serientypische Motivation ein: Durch Abschüsse und Siege sammeln Sie in einem Affenzahn Erfahrungspunkte, stei-

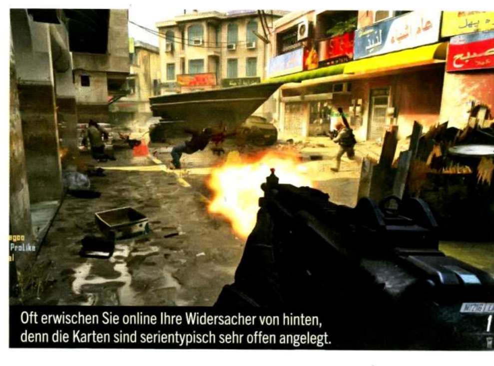
gen in der Stufe auf und erhalten so Zugang zu neuen, mächtigeren Waffen. Um die Bleispritzen zu verwenden, bedarf es zusätzlicher Freischalt-Token. Dadurch bestimmen Sie gezielter als bislang die Zusammensetzung Ihres Arsenals. Je öfter Sie Ihre Knarre benutzen, desto mehr Visiere und Aufsätze erhalten Sie dafür, zudem erfüllen Sie nebenbei Herausforderungen. Ihren Charakter individualisieren Sie mittels des „Pick 10"-Systems stärker als zuvor: Alles, von der Granate bis zu den Spezialfähigkeiten (Perks), kostet einen Ausrüstungspunkt, zehn Zähler sind das Maximum. Gut: Die Perks haben geringere Auswirkungen als in den Vorgängern, es gibt daher keine übermächtige Ausrüstungskombination mehr.

Besseres Balancing

Wenn Sie in einer Partie vor dem nächsten Ableben Ihrer Figur eine bestimmte Menge an Zählern erreichen, setzen Sie ausgewählte Hilfsmittel wie Luftschläge und Scanner-Drohnen ein. Früher gelang das nur nach sogenannten Killstreaks, also Abschussserien. **Black Ops 2** enthält dagegen Scorestreaks (Punkteserien): Umgepustete Gegner bringen ebenso Punkte wie geleistete Abschusshilfe, eroberte Flaggenpunkte und entschärfte Bomben. Eine tolle Änderung, die endlich auch Teamspieler belohnt! Ebenfalls der Balance zuträglich: Gelingt Ihnen mit den notorisch übermächtigen Spezialaktionen ein Abschuss, erhalten Sie dafür weniger Punkte als für ein reguläres Ausschalten des Gegners zu Fuß. So verhindert Treyarch, dass besonders begabte Spieler durch eine unaufhörliche Kette von Scorestreak-Belohnungen ein Match dominieren.

Alles für den E-Sport

Mit einem an **Starcraft 2** angelehnten Ligasystem, neuen Video-Tools und einer besseren Clan-Unterstützung kommt **Black Ops 2** professionellen Online-Spielern einen großen Schritt entgegen. Für uns unverständlich fallen aber die Schrittgeräusche anderer Spieler sehr leise aus: So ist es nahezu unmöglich, Gegner allein per Gehör zu orten.

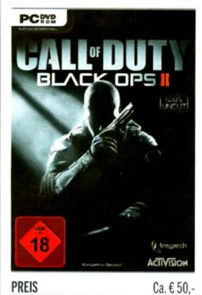


Oft erwischen Sie online Ihre Widersacher von hinten, denn die Karten sind serientypisch sehr offen angelegt.



Der Koop-Modus für vier Spieler entpuppt sich als Spielspaßknüller. Die Zombie-Hatz ist hektisch und amüsant, wenn auch anfangs ein bisschen unübersichtlich.

Infos zum Spiel



PREIS	Ca. € 50,-
USK-FREIGABE	Ab 18 Jahren
TERMIN	13.11.2012

SPRACHE/TEXT Deutsch/Deutsch

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN
Nein, auch hierzulande fliegen Gliedmaßen herum und Polygon-Gegner werden gefoltert.

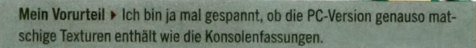
HARDWARE-ANFORDERUNGEN
Core i3-2100/Athlon II X4 641, 2 GB RAM, Geforce GTX 260/Radeon HD 4870

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Eingängige, sehr schnelle Online-Schusswechsel in 16 Modi mit ebenso vielen Karten (inklusive Zombie-Koop); automatisches Matchmaking statt Serverbrowser

MAX. SPIELERANZAHL	18
SPIELMODI	16

Peter meint

*„Grafisch viel schwächer als **Battlefield 3**"*



Mein Vorurteil ▸ Ich bin ja mal gespannt, ob die PC-Version genauso matschige Texturen enthält wie die Konsolenfassungen.

Meine Meinung zum Einzelspielermodus habe ich ja bereits in der letzten Ausgabe kundgetan: Der **Modern Warfare**-Bonus ist in **Black Ops 2** endgültig aufgebraucht, neue Ideen, eine frische Grafik-Engine und eine bessere Gegner-KI sind überfällig. Was bleibt, ist ein munteres Tontaubenschießen mit toller Inszenierung. Der Mehrspielermodus bietet bekanntes Futter: Spannende Schusswechsel gibt es hier keine, clevere Taktiker sind fehl am Platz, stattdessen zählen nur Map-Kenntnisse und ein schneller Abzugsfinger. Wer stehen bleibt, stirbt. Dafür ist das Levelsystem nahezu perfekt, die Scorestreak-Belohnungen hauen rein, die Klassenzusammenstellung motiviert, das Gameplay ist unkompliziert. Für das gelegentliche Mehrspielerbedürfnis genau richtig!

Sebastian meint

„Ich hab meinen Spaß im Mehrspielermodus!"

Mein Vorurteil ▸ Mir egal, was sich Treyarch für Neuerungen im Solomodus ausgedacht hat, ich spiele eh nur online gegen andere Menschen!

Ich habe die Story nicht gespielt und auch den Zombie-Modus nicht. Beides habe ich auch nicht mehr vor. Denn der Mehrspielermodus unterhält mich ausreichend. Das neue „Pick 10"-System ist klasse. Es zwingt mich stets zu Kompromissen und verhindert übertrieben starke Klassen. Ebenfalls toll ist die Tatsache, dass man hohe Punkte-Streaks nur mit viel Mühe und Übung erreicht. **Black Ops 2** ist zwar ein sehr einfacher Online-Shooter, dennoch steh ich drauf!

Wertung

PRO
- Tolle Inszenierung in der Kampagne
- Motivierendes Levelsystem
- Etliche MP-Modi und -Karten
- Sehr eingängige Online-Partien
- Gute deutsche Synchronisation

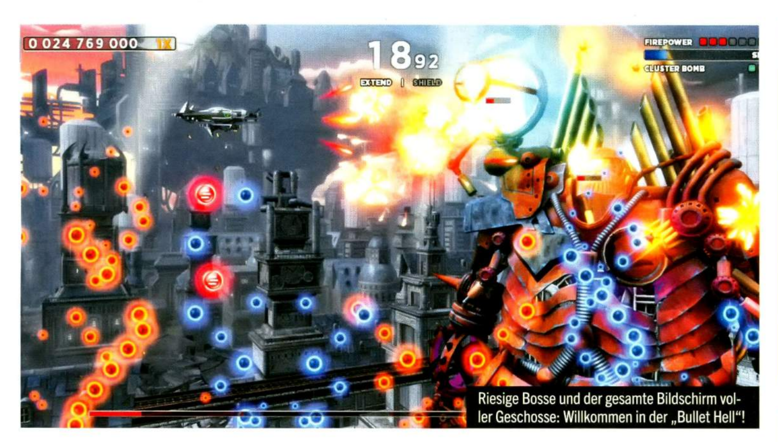
CONTRA
- Technisch schwache PC-Grafik
- Übermächtige Scorestreak-Aktionen
- Solomodus nach Schema F
- Dünne Waffen- und Schrittgeräusche

GRAFIK 6

SOUND 8

STEUERUNG 9

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
82	85


Riesige Bosse und der gesamte Bildschirm voller Geschosse: Willkommen in der „Bullet Hell"!

Sine Mora

Genre: Action | Entwickler: Digital Reality/Grasshoper Manufacture | Hersteller: Kalypso Media | Text: Michael Kister

Endlich! Frischer Wind im Shoot-'em-Up-Genre.

Über ein halbes Jahr nach der Veröffentlichung für Xbox 360 kommt das Shoot 'em Up **Sine Mora** auch für den PC heraus. Ähnlich dem Klassiker **R-Type** oder dem jüngeren Vertreter **Jets'n'Guns** setzt die Koproduktion zwischen dem ungarischen Entwickler Digital Reality und dem japanischen Studio Grasshopper Manufacture auf bekannte Tugenden: Während Sie Ihr Fluggefährt von links nach rechts steuern, ballern Sie Gegnerwelle um Gegnerwelle vom Himmel, sammeln Power-ups auf und stellen sich gewaltigen Bossen in butterweich scrollender 2,5D-Grafik. Die Steuerung ist vor allem mit Gamepad tadellos, lässt sich aber nicht frei belegen.

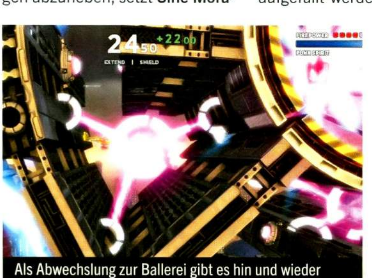
Tempus fugit

Um sich von seinen Genre-Kollegen abzuheben, setzt **Sine Mora** daher alles auf eine Karte: Zeit ist das bestimmende Element. In jedem Spielabschnitt steht ein gewisses Zeitkontingent zur Verfügung und ersetzt den sonst üblichen Lebensbalken: Treffer am eigenen Schiff ziehen ein paar Sekunden vom Zeitkonto ab, jeder zerstörte Gegner bringt einen Zeitbonus. Ist die Zeit abgelaufen, startet der Levelabschnitt von vorne.

Zusätzlich können Sie die Zeit kurzfristig verlangsamen. Das Geschehen um den Spieler herum läuft dabei in Zeitlupe ab, das Flugzeug des Spielers bleibt hingegen normal schnell. So werden das Ausweichen der Geschosse und das Umgehen von Hindernissen zum Kinderspiel. Die dafür benötigte Energie ist aber stark begrenzt und kann nur durch bestimmte Power-ups aufgefüllt werden. Also Vorsicht: Wenn Sie zu verschwenderisch damit umgehen, stehen Sie vor dem nächsten Boss mit heruntergelassenen Hosen da.

Wettaufrüsten

Im Laufe der Kampagne schalten Sie Piloten und Flugzeuge frei, die im Arcade-Modus beliebig kombinierbar sind und so neue Zusammenstellungen von Primär- (Flugzeug) und Sekundärwaffe (Pilot) ermöglichen. Ebenso kann man die Spezialfähigkeit austauschen: Anstelle der Zeitverlangsamung stehen dem eine Rückspulfunktion und ein Schild, der feindliche Geschosse zum Absender zurückschickt, zur Wahl. Trotz kurzer Kampagne ist durch knackige Schwierigkeitsstufen und die motivierende Jagd nach neuen Punkterekorden in **Sine Mora** für Wiederspielwert gesorgt.


Als Abwechslung zur Ballerei gibt es hin und wieder Geschicklichkeitspassagen.


Die Kamerafahrten sind zwar immer hübsch anzusehen, stören aber den Spielfluss.

Infos zum Spiel

PREIS	Ca. € 10,-
USK-FREIGABE	ab 12 Jahren
TERMIN	9.11.2012
SPRACHE/TEXT	ungarisch/deutsch

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN
Nein. Es gäbe auch keinen Bedarf für Schnitte. Gegner sind meist Fahrzeuge, Flugzeuge und riesige mechanische Bosse.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
Single- oder Dual-Core CPU mit 2,2 GHz, 1 GB RAM, Geforce 8600 oder vergleichbar

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Leider nicht. Nach der etwa zweistündigen Story motiviert der Arcade-Modus.

Michael* meint



„Kurzweilige Ballerei mit einer cleveren Spielidee"

Mein Vorurteil ▸ Gute Sidescroll-Shoot-'em-Ups sind selten. Und bleiben es auch.

Das Spiel macht wirklich Laune, der Soundtrack passt und ich habe mich während der (kurzen) Kampagne stets gut unterhalten gefühlt. Wer eine gewisse Frustresistenz mitbringt, wird definitiv seinen Spaß haben.

* Michael Kister ist freier Autor für PC Action.

Wertung

PRO
- Schöne und flüssige Grafik
- Gewaltige, in mehrere Phasen unterteilte Bosskämpfe
- Zeit als tragendes Spielelement

CONTRA
- Undurchsichtige Story
- Häufige Kamerafahrten stören den Spielfluss
- Kaum Grafikoptionen

GRAFIK 8
SOUND 7
STEUERUNG 8

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
81	–



▶ Kurt (rechts) führt Dialoge in Textform mit skurrilen Figuren, dadurch entfaltet sich die (schwache) Story.

▲ Dank der Schwebestrahlen gelangen Sie an eigentlich unzugängliche Gegenstände und Sterne.

◀ Die riesigen Bosse sehen nicht nur irre aus, sie treiben ungeduldige Spieler auch in den Wahnsinn.

Pid

Genre: Jump & Run | Entwickler: Might and Delight | Hersteller: Might and Delight

Text: Peter Bathge

Verzückung und Verzweiflung liegen hier nahe beieinander.

Pid erweckt mit seiner besinnlichen Musikuntermalung, seinen fantasievollen Umgebungen und dem simpel-eleganten Spieldesign den Eindruck eines niedlichen Hüpfspiels für zwischendurch. Tatsächlich entpuppt es sich aber als hart zu knackende Jump&Run-Nuss, die fingerfertige Oldie-Spieler mit nahezu übermenschlicher Geduld als Zielgruppe ausgemacht hat.

Spröde Erzählung

Die Geschichte, in die **Pid** seine Hardcore-Sprungpassagen verpackt, ist schnell erzählt: Der kleine Kurt schläft auf dem Rückweg von der Schule im Space-Shuttle-Bus ein (bitte nicht fragen!) und wird auf einem Planeten abgeladen, der vom intergalaktischen Verkehrsnetz abgeschnitten ist. Kurt macht sich daran, einen Weg nach Hause zu finden, viel interessanter wird's im Spielverlauf nicht. Sie bugsieren Kurt durch zweidimensional aufgebaute Levels. Dabei platzieren Sie bis zu zwei Lichtstrahlen gleichzeitig an Boden, Decke oder Wänden, mit deren Hilfe Kurt elegant über Hindernisse hinwegschwebt. Schon bald gilt es zudem, Robotern und Stacheln auszuweichen. Nach und nach ergänzen weitere Werkzeuge Kurts Arsenal: Bomben und Laser zur Feindbeseitigung oder eine Steinschleuder, um Strahlen an entfernte Orte zu werfen. Diese Hilfsmittel sorgen ebenso wie wechselnde Hüpfherausforderungen und die Suche nach Sternen (für den Highscore und den Kauf meist überflüssiger Gebrauchsgegenstände) sowie zwölf optionalen Souvenirs für Abwechslung.

Sturz ins Bodenlose

„Tausend Tode sterben" ist bei **Pid** keine leere Redewendung, sondern eine akkurate Beschreibung des Spielablaufs. Weil Sprünge wegen der leicht unpräzisen Steuerung und der miesen Treffererkennung oft an wenigen Pixeln Unterschied scheitern und jeder Kontakt mit Feinden, herumfliegenden Raketen oder hinterlistigen Stachelfallen tödlich endet, haucht Kurt ständig sein Leben aus. Da helfen auch die schusssicheren Westen kaum, die Kurts Lebenspunktekonto aufstocken. Dieses regelmäßige Scheitern sorgt für viel Frust und ein häufiges „Och Mann, das gibt's doch nicht!"-Gefühl. Dazu tragen die manchmal unfair gesetzten Speicherpunkte, welche ständige Wiederholungen der gleichen Abschnitte nötig machen, genauso bei wie der Umstand, dass sich der Bildausschnitt nicht verschieben lässt. Das nervt gewaltig, wenn Sie vor einem Sprung nach unten versuchen, die Lage zu checken. Noch umständlicher ist das Ganze im Koop-Modus für zwei Spieler. Dort fehlt neben einer Splitscreen-Option die Möglichkeit, mit dem Koop-Partner in ein begonnenes Solospiel einzusteigen.

Infos zum Spiel

PREIS	Ca. € 10,-
USK-FREIGABE	ab 6 Jahren
TERMIN	31.10.2012
SPRACHE/TEXT	deutsch/deutsch

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN
Nein. Das ist auch nicht nötig, weil **Pid** absolut kindgerecht daherkommt.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
Einkern-Prozessor mit 2,6 GHz, 1 GB RAM, beliebige Nvidia/Ati-Grafikkarte mit 256 MB

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Koop-Modus für zwei Spieler an einem PC ohne Splitscreen. Koop- und Solospiel sind strikt getrennt.

MAX. SPIELERANZAHL	2
SPIELMODI	1

Peter meint



„In Schönheit sterben – wieder und wieder"

Mein Vorurteil ▸ Wow, in diese wunderschönen Levels möchte ich mich einfach nur reinsetzen!

So frustrierend viele Stellen von **Pid** auch sind, das Erfolgserlebnis nach einem geschafften Level ist umso größer. Wer die Herausforderung nicht scheut, wird hier bestens unterhalten, auch dank der traumhaften Atmosphäre.



▶ Die Streckenführung ist abenteuerlich und eine der Stärken des Spiels. Die bunte, sich bewegende Kulisse lockert die Rennen zudem optisch auf.



▼ In einem Modus sammeln Sie Trophäen ein, in einem anderen Benzinkanister. Wer den Tank zu voll pumpt, verliert Tempo.



F1 Race Stars

Genre: Arcade-Rennspiel | Entwickler: Codemasters | Hersteller: Codemasters

Text: Peter Bathge

Ein Traum wird wahr: Mario Kart findet seinen Weg auf den PC!

Wenn sich Nintendo ziert, die kunterbunten Rennen zwischen Klempner Mario, Dinosaurier Yoshi und Co. auf heimische Rechner zu bringen, springt eben die Konkurrenz in die Bresche: **F1 Race Stars** ist ein lupenreiner **Mario Kart**-Klon. Bis zu zwölf Spieler im Internet oder vier Raser an einem PC liefern sich hektische Kopf-an-Kopf-Duelle und nehmen sich dabei mit Power-up-Waffen aufs Korn. Die Besonderheit: Alle Kontrahenten sitzen in pfeilschnellen Formel-1-Boliden.

Bekannte Gesichter

Codemasters hat sich nicht lumpen lassen und die in **F1 2012** eingesetzte Lizenz der Luxusrennklasse auch für den Arcade-Ableger verwendet. Allerdings tragen nur einige der Comic-Charaktere und Teams die Namen der Originale – neben Sebastian Vettel von Team Red Bull tummeln sich auch fiktive Stars wie Ruby Power und Jessica Checker auf der Strecke. Ja, in **F1 Race Stars** beteiligt sich auch das weibliche Geschlecht am Wettkampf um das Podium!

Schmalspurinhalte

Mit gerade mal elf Strecken fällt der Umfang des Spiels mager aus. Wir hätten uns zumindest das Komplettpaket aller 20 Kurse aus der aktuellen Saison gewünscht. So haben Sie bereits nach einem Drittel der 30 Wettbewerbe alles gesehen. Immerhin überzeugen die verfügbaren Tracks durch ihr abwechslungsreiches Design: Neben Sprungschanzen, Loopings und sich bewegenden Plattformen existieren zahlreiche Abkürzungen. Außerdem verleihen witzige Einfälle dem Spiel Charme: In knuffigen (sich schnell wiederholenden) Animationen feuern sich die Fahrer gegenseitig an oder verspotten einander – und auf der Strecke gilt es, Riesencalamari, römischen Legionären in Schildkrötenformation sowie einem Feuer speienden Maschinendinosaurier auszuweichen. Die kunterbunte Optik passt da wie die Faust aufs Auge.

Fast wie in echt!

Das Formel-1-Regelwerk hat Codemasters clever ins Arcade-Spielmodell übertragen. Die Boxengasse dient als fixe Reparaturzone, die KERS-Energiegewinnung durch Bremsen aktivieren Sie durch den Tempowechsel auf Turbostreifen und spezielle Power-ups rufen das Safety-Car auf den Plan oder beschwören Regenwetter, wodurch die Konkurrenz langsamer fährt. Solche Einmalkräfte sammeln Sie in Form von Sternen auf der Strecke ein. Der taktisch geschickte Einsatz entscheidet über Sieg und Niederlage. So sind oft Zufall und Glück wichtiger als jedes fahrerische Können, zumal das Fahrmodell erwartungsgemäß simpel ist. Dafür überzeugt die Auswahl an Spielmodi. Die Solokarriere fällt im Vergleich zu den zwar chaotischen, aber spaßigen Multiplayer-Partien übrigens deutlich ab: Ohne Tuning oder ein Upgrade-System für Ihre Karre langweilen einen die Rennen gegen oft überforderte KI-Opponenten schnell.

Infos zum Spiel

PREIS	Ca. € 30,-
USK-FREIGABE	ab 0 Jahren
TERMIN	16.11.2012
SPRACHE/TEXT	deutsch/deutsch

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN
Natürlich nicht, hier brennt schließlich allenfalls der Asphalt und keine Menschen!

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
Core 2 Duo 2,4 GHz/Athlon X2 5400+, 2 GB RAM, Geforce 8500/Radeon HD2600

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Alle 30 Solo-Wettbewerbe lassen sich online oder mit bis zu vier Spielern an einem PC angehen. Viele optionale Einstellungen.

MAX. SPIELERANZAHL	12
SPIELMODI	8

Peter meint



„Für vernetzte Gelegenheits-Schumis empfehlenswert"

Mein Vorurteil ▸ Formel 1 und Arcade-Rasereien, wie soll das denn bitte zusammenpassen?

F1 Race Stars bieten anspruchslosen Arcade-Fahrspaß für zwischendurch: Mit ein paar guten Freunden an einem PC oder gegen Fremde im Internet macht die Power-up-Hatz ähnlich viel Laune wie Nintendos **Mario Kart**.

Wertung

PRO
- Fantasievolles Streckendesign
- Viele Spielmodi und Modifikatoren
- Sehr einsteigerfreundlich

CONTRA
- Arm an Innovationen
- Extrem hoher Glücksfaktor
- Magere Streckenauswahl

GRAFIK 7
SOUND 6
STEUERUNG 8

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
64	71

► Die Feuergefechte von **Far Cry 3** sind schneller, explosiver und spaßiger als in den beiden Vorgängern.

▼ Der (grandios inszenierte) Bösewicht Vaas darf sich freuen: **Far Cry 3** kassiert einen verdienten Award.



Far Cry 3

Genre: Ego-Shooter | Entwickler: Ubisoft Montreal | Hersteller: Ubisoft

Text: Felix Schütz

Besser als der Vorgänger: Ubisofts Sandbox-Shooter im großen Einzelspielertest.

Mit **Far Cry 2** ging Ubisoft Montreal vor vier Jahren ein Wagnis ein – weg vom Dschungelsetting, hin zum realistischen Survivaltrip in der afrikanischen Savanne. Das Ergebnis war raffiniert, mutig, aber auch sperrig – darum fiel der Sandbox-Shooter trotz guter Wertungen bei vielen Fans durch. Die Entwickler zogen daraus ihre Lehre: **Far Cry 3** besinnt sich auf die Stärken des Vorgängers und schüttelt viele alte Schwächen ab.

Wahnsinn in der grünen Hölle

Mit den ersten beiden Teilen hat die Story von **Far Cry 3** nichts am Hut – kein Afrika, kein Mutantenblödsinn. Diesmal schlüpft man in die Haut von Jason Brody, einem Amerikaner, der seinen Urlaub mit Freunden auf einer Tropeninsel verbringt. Doch aus dem Freizeitspaß wird bitterer Ernst: Die hippen Touristen werden von Piraten verschleppt. Vaas, der irre Anführer der Gauner, legt gleich zu Spielbeginn einen mächtigen Auftritt hin: Grandios animiert und mit einem starken Sprecher gesegnet, erklärt er uns mal kichernd, mal tobend, aber stets glaubhaft, dass uns eine üble Zeit bevorsteht. Keine Frage: Vaas ist Ubisoft hervorragend gelungen – ein klarer Anwärter auf den Titel „Bösewicht des Jahres"!

Spannend und heftig geht's weiter: Jason flüchtet blutüberströmt aus dem Piratenlager und wird halbtot aus einem Fluss gefischt. Sein Retter namens Dennis schwört den verängstigten Jason auf einen neuen Pfad ein: Der junge Amerikaner muss zum Rakyat-Krieger werden, ein Jäger, der den Traditionen der Ureinwohner auf der Insel folgt. Nur so werde er stark genug, um seine Freunde zu retten.

Die totale Freiheit

Die Spielwelt Rook Islands gliedert sich in zwei riesige Inseln. Die erste darf man gleich nach dem Tutorial erforschen, und zwar ohne Einschränkungen: Niemand schreibt dem Spieler vor, wann er etwas zu tun hat, wohin er gehen soll, wie er seine Zeit verbringt (oder verplempert). Abseits der Hauptmissionen muss man sich seinen Spaß gewissermaßen selbst suchen – das Gegenprogramm zu Schlauchshootern à la **Call of Duty**.

Natürlich hat **Far Cry 3** aber eine gute, lineare Hauptquest, die man jederzeit verfolgen kann.



Sämtliche Hauptfiguren sind Ubisoft Montreal hervorragend gelungen: Starke Mimik, tolle Animationen und sehr gute deutsche Sprecher sorgen für Atmosphäre und werten das Spielerlebnis deutlich auf.



Die Rook Islands lassen sich völlig frei erkunden. Cool: Befreundete Rebellen patrouillieren regelmäßig auf den Straßen, dadurch wirkt die Welt lebendig. Weniger cool: Die NPCs ähneln sich oft wie ein Ei dem anderen.

Gegnerische Patrouillen werden desto seltener, je mehr Gebiete Jason bereits erobert hat. Die Spielwelt wird dadurch nach und nach sicherer.

Die meisten Waffen darf man mit Schalldämpfern sowie Magazin- und Fernrohr-Upgrades ausrüsten. Zusätzlich lässt sich die Lackierung jeder Knarre verändern.

Anders als in **Far Cry 2** ist die Minimap nun immer sichtbar und zeigt vom Gegner bis zum sammelbaren Kraut einfach alles an, was von Interesse sein könnte.

Die Story rund um Jasons Wandel vom Waschlappen zum Profikiller ist zwar streckenweise trashig, doch dafür ist sie auch stark inszeniert, abwechslungsreich und bietet einige spannende Wendungen: Jason fackelt halb bekifft Marihuanafelder ab, sammelt antike Kompassteile in jahrhundertealten Ruinen, versenkt im Alleingang ein Piratenschiff, infiltriert eine Söldnerbasis oder hüpft auch mal aus einem Flugzeug. Ubisoft garniert diese Einsätze großzügig mit Skript-Sequenzen, die man stets durch Jasons Augen erlebt. Zusammen mit den starken Sprecherleistungen entstehen so fesselnde (und grausame) Szenen, die lange im Gedächtnis bleiben. Dabei begegnet Jason einigen denkwürdigen Charakteren, etwa dem verschrobenen Drogenmischer Earnhardt oder der Rakyat-Hexe Citra. So interessant die Figuren auch sind, die Dialoge haben doch eine Schwäche: In **Far Cry 3** wird derart viel geflucht, als hätte Ingo Appelt die Schreibfeder geführt: Mit „dreckiger Pisser" (harmloses Beispiel) geht's schon in den ersten Minuten los, ein Vorgeschmack auf das Niveau, das sich durchs gesamte Spiel zieht. Oh, nichts gegen ein paar saftige Schimpfworte – doch wenn man's so wie in **Far Cry 3** übertreibt, wirkt das einfach unreif.

Der Spieler entscheidet

Lässt man von der Hauptquest ab, merkt man schnell, dass Ubisoft aus alten Fehlern gelernt hat. Musste man sich in **Far Cry 2** noch ständig mit respawnenden Gegner-Patrouillen herumschlagen, gibt sich der dritte Teil entspannter: Hier kann man die Spielwelt nach und nach von den Piraten zurückerobern, und zwar dauerhaft. Je mehr Gebiete Jason kontrolliert, desto weniger Feinde treiben sich herum. Das Erobern läuft stets gleich ab: Jason schleicht sich an ein beliebiges Lager der Piraten heran, davon gibt es insgesamt 34 Stück. Zunächst späht man die Gegend aus und markiert gegnerische Wachposten mit einem Fernglas, durch welches man Feinde durch Wände und auf der Minimap erkennen kann. Dann legt man sich eine Taktik zurecht: Wild ballernd drauflosstürmen? Vorsichtig reinschleichen und die Alarmanlage sabotieren? Oder lieber aus der Distanz die Feinde mit dem Snipergewehr wegpflücken? Der Spieler entscheidet. Besonders erfreulich: Wer gerne schleicht, bekommt dazu häufig Gelegenheit. Deckung suchen, Waffen mit Schalldämp-



Auch in **Far Cry 3** können durch bestimmte Waffen gefährliche Brände entstehen. Das Feuer breitet sich zwar nicht mehr so schnell aus wie im Afrika-Vorgänger, sieht aber trotzdem klasse aus.

Die Editionen von Far Cry 3

Auch Far Cry 3 erscheint in mehreren Varianten.

Insane Edition: Unter anderem bei Amazon.de gibt's diese Edition in einer speziellen Verpackung. Sie enthält neben dem Spiel eine Vaas-Wackelfigur (12 cm), ein Begleitheft und Zugriff auf DLC-Inhalte. Darunter finden sich Bonus-Missionen wie der **Monkey Business**-DLC, der vier neue Nebenquests bietet. Diese Aufträge haben aber nichts mit der Story zu tun. Preis: 60 Euro.

Limited Edition: Die Standardausführung des Spiels erscheint zunächst in dieser Edition, die neben dem Hauptspiel den **Lost Expeditions**-DLC beinhaltet, der auch der Insane Edition beiliegt. Darin gibt's zwei zusätzliche Einzelspieler-Nebenmissionen, die Jason unter anderem in eine verlassene Forschungseinrichtung führen. Preis: 55 Euro.

Zusätzlich liefen bis zum Release mehrere Vorbesteller-Aktionen, unter anderem bei Gamestop, durch die man Codes für weitere (überflüssige) DLC-Inhalte wie Bonuswaffen erhielt.

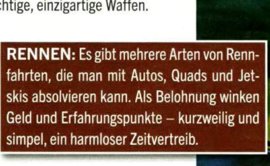


Sidequests und Nebenbeschäftigungen

Wer mag, kann viele Spielstunden allein damit zubringen, die Welt von **Far Cry 3** zu erforschen und nach Lust und Laune Nebenaufgaben nachzugehen. Als Lohn winken Erfahrungspunkte, Geld und besonders mächtige, einzigartige Waffen.



RENNEN: Es gibt mehrere Arten von Rennfahrten, die man mit Autos, Quads und Jetskis absolvieren kann. Als Belohnung winken Geld und Erfahrungspunkte – kurzweilig und simpel, ein harmloser Zeitvertreib.



POKER/ZIELSCHIESSEN/MESSERWERFEN: Zum Geldverdienen gibt's drei Arten von Wettkämpfen, darunter ein cool umgesetztes Pokerspiel gegen KI-Gegner. Sogar die Regeln werden erklärt. Gut gemacht! Zielschießen und Messerwerfen hingegen kann man sich schenken – beides öde.

PFAD DES JÄGERS: Oft soll Jason sich auf Tierjagd begeben, stets mit einer vorgeschriebenen Waffe, zum Beispiel einem (schwachen) Bogen. Nicht wirklich spaßig, aber zuweilen notwendig: Nur über die Jagd erhält man einzigartige Felle, mit denen man die besten Taschen im Spiel herstellen kann.

fern bestücken, lautlos an Feinde heranpirschen – selbst Stealth-Muffel dürften mit den simplen Schleicheinlagen ihren Spaß haben. Die KI wirkt zwar manchmal etwas träge, funktioniert aber insgesamt gut: Feinde reagieren auf Geräusche und suchen bei einem Alarm gezielt die Umgebung nach dem Spieler ab. Vereinzelte, teils unfreiwillig komische KI-Aussetzer kommen zwar vor, doch damit muss man in einem Sandbox-Spiel, das auf Skripte verzichtet, rechnen.

Auf dem Kriegspfad

Wer taktisch klug vorgeht und eine Basis befreit, ohne Alarm auszulösen, erhält dafür einen dicken XP-Bonus. Denn auch das ist eine starke Neuerung von **Far Cry 3**: Jason gewinnt nun Erfahrung, wodurch er im Level aufsteigt und Skillpunkte verdient. Mit Letzteren kann er neue Talente in drei Bäumen freischalten – eine klassisch-gute Mechanik, die bis zum Spielende motiviert. Unter den Talenten finden sich auch sogenannte Takedowns. Das sind brutale, blitzschnelle Nahkampfangriffe, die man beim Schleichen, aber auch im wildesten Feuergefecht sinnvoll anwenden kann. Beispielsweise kann man sich tauchend einem arglosen Feind nähern und ihn wie ein Raubtier zu sich ins Wasser ziehen. Das hat Stil! Überhaupt sind die Kämpfe richtig gut: Jason ist schnell, agil und kann auf eine große Auswahl kraftvoller Waffen vertrauen, die man sogar mit Upgrades ausrüsten darf. Gegner halten weniger Treffer aus als in **Far Cry 2**, Headshots markieren oft das Ende einer Auseinandersetzung – dadurch sind die Gefechte zwar recht leicht, aber auch flotter und spaßiger als im Vorgänger. Ein Glück: Die nervige Waffenverschleißmechanik aus **Far Cry 2** wurde gestrichen, Knarren nutzen sich also nicht mehr ab! Ärgerlich jedoch: Die Waffenauswahl und Menüs wie der Item-Shop sind am PC nur umständlich zu bedienen – daran merkt man, dass **Far Cry 3** auch für Konsolen designt wurde.

Kein Leerlauf dank Schnellreise

Far Cry 2 nervte nach einer Weile mit langen Reisewegen. Das ist in Teil 3 simpler, aber auch besser gelöst: Jason schaltet nun zahlreiche Hütten in der Spielwelt frei, die er von überall aus mit einem Doppelklick erreichen kann – schon eine kurze Ladezeit später ist er am Ziel, ähnlich wie in Bethesdas **Skyrim**. In jeder Hütte befindet sich zudem ein Handelsautomat, wo man Beutestücke verkaufen und Waffen

Tote Tiere lassen sich häuten. Mit den Fellen kann man an Ort und Stelle größere Beutetaschen und Munitionsgürtel herstellen. Eine Alternative dazu gibt's nicht.

Kommentar: Tiger sind kein Nutzwild!

Aliens, Monster, Menschen – beim Kampf gegen virtuelle Gegner bin ich weiß Gott nicht zimperlich. In **Gothic** habe ich Wildschweine gejagt, in **Red Dead Redemption** widerwillig Bären erlegt. Das war noch okay für mich. **Far Cry 3** überspannt jedoch für meinen Geschmack den Jagdbogen – weil das Setting arg realistisch anmutet und weil die im Spiel dargestellten Tiere wie Komodowarane, Tiger und Leoparden in der Realität nicht nur selten, sondern vom Aussterben bedroht sind. Trotzdem muss ich sie virtuell jagen – das Spiel lässt mir keine Wahl. Ich werde zum Wildern verdammt. Warum? Weil ich Felle und Häute brauche, um mir daraus Munitionsbeutel zu nähen. Auf einer Insel, wo ich an jeder Straßenecke eine AK-47 kaufen kann! Alternativen gibt's nicht, Ausrüstung lässt sich nicht anderweitig verdienen – wer gut spielen will, muss jagen. Für das respektlose Töten seltener Tierarten bestraft mich niemand – kein NPC, der mir ins Gewissen redet, keine Öko-Fraktion, mit der ich's mir verscherze, wenn ich die Natur ausplündere. Das ist gleich doppelt schade, denn eine solche Dynamik hätte nicht nur das nagende Gewissen beruhigt, sondern auch den mäßigen Nebenquests gut getan. Wohlgemerkt: Das ist meine persönliche Meinung zu einem Thema, das sicher nicht jeder so streng sieht wie ich. Deshalb hat's auch keine Auswirkungen auf den Test oder auf die Wertung. Aber es musste gesagt werden.

Felix Schütz



TÖTUNGSAUFTRÄGE: 24 besondere Feinde soll Jason ausschalten. Die Sonderpiraten sind stark bewaffnet und stets von Wachen umgeben. Der Clou: Jason muss den gesuchten Gegner stets mit dem Messer erledigen. Das motiviert zu taktischem Vorgehen – spaßig!



SCHATZSUCHE: 120 Relikte, 20 Chip-Karten und 20 Briefe sind in der Welt versteckt. Die Schätze lassen sich per Karte aber kinderleicht aufspüren. Zwar ist die Suche nicht wirklich spannend, sie lässt sich aber gut im Vorbeigehen erledigen.



STORY-NEBENQUESTS: 14 Nebencharaktere warten darauf, Jason kleine Story-Aufgaben zu erteilen. Die Missionen sind jedoch arg kurz und sehr simpel gestrickt. Auch die NPCs wirken lieblos. Hier verschenkt Ubisoft massig Potenzial.



TÜRME BESTEIGEN: 18 Funktürme sind in der Spielwelt verteilt. Wer sich in einer kleinen Sprung-Einlage nach oben vorarbeitet, kann dort einen Schalter umlegen – dadurch wird ein neuer Teil der Karte aufgedeckt. Nett!



PRÜFUNGEN: An Rakyat-Steinen kann Jason kurze Ballerlevels starten, in denen er zig Gegner abschießen muss, bis die Zeit abgelaufen ist. Kurzweilig und hohl. Das Punkteergebnis kann man danach hochladen und mit dem der Freunde vergleichen.

umrüsten kann – das ist nicht realistisch, sorgt aber für einen besseren Spielfluss und viel weniger Leerlauf als im Vorgänger. Wer mag, kann aber natürlich auf die Schnellreise verzichten und altmodisch reisen: Es gibt zig Autos, Quads, Jetskis, Boote und Drachenflieger, mit denen man flott von A nach B kommt. Die Fahrzeuge sind zwar optional, steuern sich aber recht gut – von Zeit zu Zeit macht's da einfach richtig Spaß, über die Insel zu brettern.

Es gibt viel zu tun

Wo das realistischere **Far Cry 2** nur auf spartanische Bildschirmanzeigen und wenig Spielerführung setzte, gibt sich Teil 3 wie ausgewechselt: Neben der jederzeit sichtbaren Minimap kann man nun eine große Karte aufrufen, die praktisch alles anzeigt: Quests, Basen, Hütten, Sammelbares, da bleibt nichts mehr verborgen. Ähnlich wie in **Assassin's Creed** lässt sich die Map nach und nach freilegen, indem man Funktürme in der Spielwelt erklimmt – eine nette, kleine Abwechslung, durch die man zudem neue Aufgaben in der Umgebung freischaltet. An Nebenbeschäftigungen mangelt es nämlich nicht: Wer Geld braucht, kann sich beim launigen Kartenspielen oder Autorennen die Zeit vertreiben. Erfahrungspunkte verdient man außerdem über kurzweilige Kopfgeldjagd-Missionen oder indem man die Spielwelt nach Schätzen absucht. Und dann gibt's noch Nebenaufgaben, die man von hilfsbedürftigen NPCs erhält. Leider sind ausgerechnet diese Mini-Missionen sehr kurz, oft unspannend und auch die Sprecherleistungen der Figuren fallen hier merklich ab – kein Vergleich zur Hauptquest. Entscheidungsmomente, ein Ruf-System, verschiedene Fraktionen – all das sucht man vergebens. Auch das Buddy-System aus **Far Cry 2**, in dem Söldner alternative Missionswege eröffneten, wurde ersatzlos gestrichen.

Immerhin: Wer eine gewisse Menge an optionalen Bonusaufgaben erledigt, der erhält dafür nicht nur viel XP, sondern auch mächtige, einzigartige Waffen – es lohnt sich daher, zwischendurch auch mal ein paar Sidequests zu erledigen. Wer nur stur die Haupthandlung verfolgt, hat das Spiel in rund 15 Stunden durch. Wer aber viele Nebenaufgaben erledigen und alle einzigartigen Waffen und Upgrades freischalten will, kann locker 25 Stunden einplanen.

Crafting: Frisch aus der Natur

Die Spielwelt in **Far Cry 3** fühlt sich lebendiger an als im zweiten Teil, da der Spieler nun Kräu-



Wie in einem Rollenspiel verdient Jason für besiegte Feinde und gelöste Quests Erfahrungspunkte. Nach jedem Levelaufstieg darf man einen Punkt in einem von drei Talentbäumen vergeben. Motivierend!



Über die drei Talentbäume schaltet man viel Nützliches frei, vor allem aber die mächtigen Takedowns: Das sind blitzschnelle, tödliche Nahkampfangriffe, die man vielfältig einsetzen kann – vor allem zum Schleichen.

ter sammeln und sich mit Wildtieren herumschlagen muss. Hieraus ergeben sich zwei Handwerkssysteme, die sicher gut gemeint waren, aber auch ihre Tücken haben. Mit den im Überfluss vorhandenen Kräutern stellt der Spieler etwa Spritzen her, das geht jederzeit und überall. Die kleinen Pikser heilen den Helden, verbessern seine Kampfleistung oder machen ihn (kein Witz!) kurzzeitig unverwundbar. Das macht das Spiel auf dem mittleren Schwierigkeitsgrad oft zu leicht, vor allem in den späteren Spielstunden.

Das zweite Handwerkssystem betrifft die prächtigen Wildtiere – Tiger, Krokodile, Warane und dergleichen. Die Tiere sind cool, weil sie den Dschungel bevölkern, einander jagen, aber auch auf den Spieler und auf feindliche Piraten losgehen. Das sorgt für eine glaubhafte Spielwelt und viel Atmosphäre. Leider muss man die Biester häufig abschießen und ihnen buchstäblich das Fell über die Ohren ziehen. Denn nur mit Tierhäuten kann Jason wichtige Gürtel, Taschen und Beutel schneidern, ohne die er später kaum eine Chance hätte. Das Handwerk mag spielmechanisch durchaus sinnvoll sein, denn es zwingt einen dazu, auch mal von sicheren Pfaden abzukommen und den schicken Dschungel zu erforschen. Doch für die Glaubwürdigkeit ist das aufgesetzte Fell-Sammeln ein Dämpfer: Da wildert Jason durch ein wunderschönes Stück Natur, nur um mehr Granaten tragen zu können. Eine Alternative zur Jagd gibt es nicht – selbst das viele Geld, das man in Schatzkisten und bei besiegten Gegnern sammelt, kann man nicht nutzen, um größere Taschen zu kaufen. Das ist nicht nur unlogisch, sondern ermüdet auch auf Dauer – denn der Kampf gegen Raubtiere verliert schnell an Nervenkitzel, sobald man stärkere Waffen besitzt.


Pflanzen sind überall in der Spielwelt verteilt. Sie lassen sich kostenlos zu Spritzen verarbeiten.

Wunderschöne offene Welt

Grafisch ist **Far Cry 3** ähnlich hübsch geraten wie sein vier Jahre alter Vorgänger (und dabei ganz schön hardwarehungrig, siehe nächste Seite). Das optische Niveau von **Crysis** erreicht das Spiel zwar nicht ganz, doch das muss es auch nicht: Die Hauptfiguren sind fantastisch animiert, Tag-und-Nacht-Wechsel sorgen für malerische Szenen und die Landschaft ist sagenhaft weitläufig. Gelegentliche Schönheitsfehler gibt es natürlich, flackernde Schatten hier und da, selten fällt auch mal die Beleuchtung zu grell aus. Doch das ist in der Summe zu verschmerzen. Etwas schade: Viele Objekte reagieren nicht auf Beschuss, selbst Bambushütten zerbröseln nicht bei Raketentreffern. Feuer breitet sich allerdings ähnlich glaubhaft aus wie in **Far Cry 2** – sobald in Kämpfen die ersten Molotowcocktails fliegen, sorgt das für dynamische, optisch eindrucksvolle Gefechte. Leider haben sich auch einige Bugs in unsere Testversion eingeschlichen: Hin und wieder blockierte etwa die Maus-Steuerung beim Bedienen der Ingame-Karte – das war sehr nervig, aber meist nach ein paar Minuten wieder vorbei. Trotzdem: Ubisoft sollte hier ruhig noch etwas nachpatchen.

Infos zum Spiel

PC DVD-ROM LIMITED EDITION
FARCRY 3
INKLUSIVE THE LOST EXPEDITIONS

PREIS	Ca. € 55,-
USK-FREIGABE	ab 18 Jahren
TERMIN	29.11.2012

SPRACHE/TEXT multilingual/deutsch

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN
Die deutsche Fassung ist ungeschnitten.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
Athlon II X4 641/Core i3-2100, 4 GB RAM, Geforce GTX 460/Radeon HD 7770, Internetverbindung für einmalige (!) Online-Aktivierung.

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Neben einem PvP-Multiplayerpart (10 Maps, 4 Modi, 18 Spieler) gibt es auch eine mehrstündige Koop-Kampagne für bis zu vier Spieler. Dazu wird ein umfangreicher Map-Editor für PvP-Karten mitgeliefert.


Spritzen dienen der Heilung, zudem können sie Jason stärker und sogar unverwundbar machen. Dadurch wird das Spiel etwas zu leicht!

Felix meint

„Ausgezeichneter Open-World-Shooter"

Mein Vorurteil ▸ Nach dem umstrittenen **Far Cry 2** hatte ich schon ein wenig Bedenken, ob Ubisoft das Sandbox-Gameplay diesmal besser hinbekommt.

Brachiale Action, eine lebendige Welt, motivierende Talentbäume und eine bequeme Schnellreise – alles in allem hat mir der Dschungelshooter mehr Spaß gemacht als der (ebenfalls gute!) Vorgänger. Die Hauptquest ist spannend, die Bewegungsfreiheit riesig und in Kämpfen wähle ich meine Vorgehensweise selbst – nach Schlauchshootern wie **Medal of Honor** die reinste Wohltat! Doch für eine 90er-Wertung reicht mir das nicht: Liebevollere Quests, Entscheidungsmomente, alternative Lösungswege, ein sinnvolleres Crafting-System – **Far Cry 3** lässt vieles vermissen, was tolle Spiele von Geniestreichen unterscheidet. Dennoch: Ein fesselnder Dschungel-Trip ist's allemal!



Far Cry 3 im Leistungs- und Tuning-Check

Text: Frank Stöwer

Nur leistungsstarke Hardware ermöglicht ein Insel-Abenteuer mit opulenter Optik.

Zur Freude der Computerspieler nutzt die PC-Variante von **Far Cry 3** die technischen Möglichkeiten der Plattform voll aus. Dank DX11-Unterstützung, realistischer Umgebungsverdeckung, hoher Auflösungen, gesteigerten Geometriegrads sowie einer hochwertigen Kantenglättung sieht der Insel-Shooter erheblich besser aus als sein Konsolen-Pendant. Die Kehrseite der Medaille sind die hohen Hardware-Anforderungen. Für die maximale Detailstufe in 1.920 x 1.080 ohne Kantenglättung benötigen Sie neben einem schnellen Vierkerner wie dem Core i7 2600K/ Phenom II X4 980 BE noch eine leistungsstarke Grafikkarte wie eine GTX 660 Ti oder HD 7870.

Weniger Details, höhere Leistung

Ist Ihre Hardware den hohen Anforderungen nicht gewachsen, sollten Sie im Optionsmenü „Grafik" die Auflösung verringern und/oder auf den DX9-Renderpfad wechseln (siehe unten). Alternativ finden Sie unter „Grafikqualität" weitere Einstellungen. Hier haben sich eine geringere Schattenqualität („Hoch" statt „Ultra"; 19 Prozent Mehrleistung) sowie ein minimaler Post-Effekt („Niedrig" statt „Ultra"; Fps-Plus: 9 Prozent) als probates Tuning-Mittel erwiesen.

Bildschirmauflösung
Ein Optik-Vorteil der PC-Version von **Far Cry 3** ist die Full-HD-Auflösung von 1.920 x 1.080 Pixeln, für die allerdings bei maximalen Details mindestens eine GTX 660 Ti oder HD 7870 benötigt wird.
Tipp: Beim Wechsel auf 1.280 x 720 Pixel (720p) steigt die Fps-Rate um bis zu 70 Prozent.

Bildformate und Bildaufbau
Der Fenstermodus wird selten benötigt, eine Erhöhung der im Voraus im Pufferspeicher des Grafikchips berechneten Frames ist nicht sinnvoll. Aktiviertes V-Sync limitiert die Bildwiederholrate.
Tipp: Belassen Sie die Einstellungen wie im Bild gezeigt.

Einstellung	Wert
BILDSCHIRMAUFLÖSUNG	1920 x 1080
FENSTERMODUS	VOLLBILD
V-SYNC	AUS
MAX. GPU-FRAMEPUFFER	1
BREITBILD "LETTERBOX"	AUS
DIRECTX	DirectX 11
DX11-MULTITHREADING	AUS
MSAA ANTI-ALIAS	4
ALPHA TO COVERAGE	ERWEITERT
SSAO-METHODE	HDAO
SICHTFELD : 1	
UNTERTITEL	AUS

Renderpfad-Wechsel
Wer mit DX9-Optik spielt, muss auf alle Kantenglättungsmodi verzichten und bekommt keine Umgebungsverdeckung zu Gesicht. Dafür steigt die Performance um bis zu 40 Prozent.
Tipp: Bei GTX460/HD 7770 oder schwächer auf DX9 stellen

DX11-Optimierungen für Grafikchips (GPU)
Aktiviertes DX11-Multithreading soll das parallele und somit schnellere Abarbeiten von Aufgaben für die GPU garantieren.
Tipp: Sehr fehleranfällig, führte in der Testversion zum Absturz, daher ausschalten!

Multisampling- und Transparent-Kantenglättung
Anders als die Konsolenfassung bietet das PC-Pendant Multisampling Antialiasing (MSAA). Alpha to Coverage glättet sogenannte Alpha-Texturen, die bei der Darstellung von Vegetation oder Zäunen benutzt werden.
Tipp: Nur mit einer sehr flotten Grafikkarte einschalten

Ambient Occlusion (Umgebungsverdeckung, nur DX11)
Von den drei wählbaren Modi für die realistische Schattenbildung in Nischen oder bei der Bodenvegetation kostet „HBAO" die meiste Leistung, sieht allerdings auch am besten aus.
Tipp: Für ein Leistungsplus von 25 Prozent auf „HDAO" stellen

Sichtfeldverbreiterung
Je breiter das Sichtfeld, desto mehr Objekte werden am linken und rechten Bildrand dargestellt.
Tipp: Subjektiver Effekt, Einstellung nach Gusto

High-End-Grafikkarten für flimmerfreie Kanten

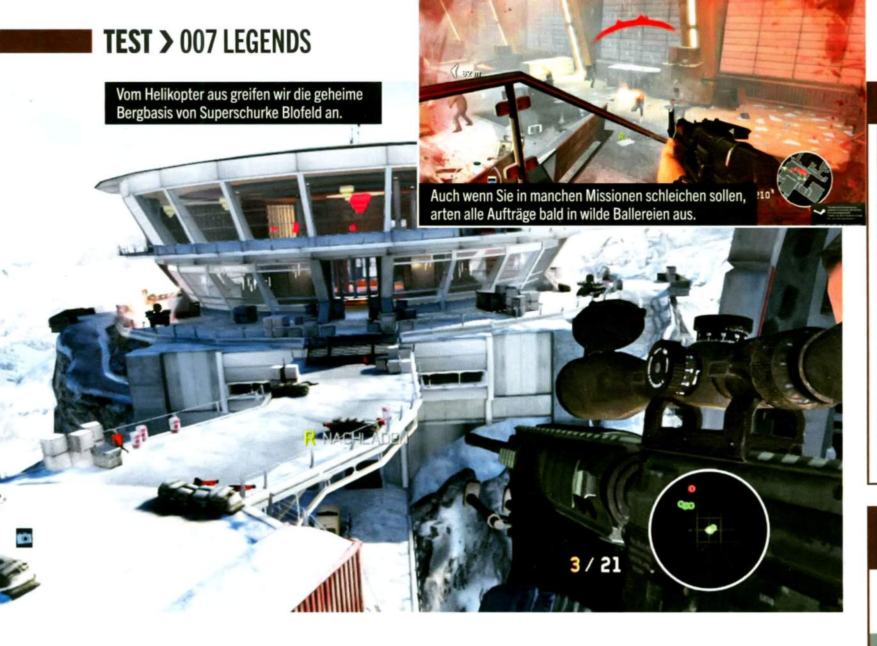
Das Aktivieren der beiden Kantenglättungsmodi wertet die beeindruckende DX11-Optik sichtbar auf. Telegrafenmasten und -leitungen **1**, Objekte mit transparenten Texturen **2** sowie die Vegetation flimmern deutlich weniger. Allerdings benötigen Sie dafür eine sehr starke Grafikkarte wie eine HD 7970/GTX 680, da bei 4x MSAA in Kombination mit Transparenz-AA auf der Stufe „erweitert" die Gesamtleistung um 45 Prozent fällt.



Kein Multisampling-/Transparenz-AA (32 Fps)



4x MSAA/Alpha to Coverage: erweitert (22 Fps)



Vom Helikopter aus greifen wir die geheime Bergbasis von Superschurke Blofeld an.

Auch wenn Sie in manchen Missionen schleichen sollen, arten alle Aufträge bald in wilde Ballereien aus.

007 Legends

Genre: Action | Entwickler: Eurocom | Hersteller: Activision

Text: Toni Opl/Wolfgang Fischer

Die besten Bond-Momente als lahmer **Call of Duty**-Abklatsch

Was erwartet man bei einem hochtrabenden Titel wie **007 Legends**? Richtig, die legendärsten Filme, Momente, Charaktere und Gadgets aus 50 Jahren Geheimagentenkult. Leider schlägt der Versuch, mehrere Leinwandeinsätze in ein Spiel zu pressen, fehl: **007 Legends** ist trotz guter Ansätze eines der schlechtesten Bond-Spiele überhaupt.

Fünf Episoden umfasst **Legends**, unter anderem **Goldfinger**, **Lizenz zum Töten** und **Moonraker**. Die Intro-Sequenz zu Beginn des Spiels stammt allerdings aus dem aktuellen Kinofilm, was aber überhaupt nicht erklärt wird und total verwirrt, wenn man **Skyfall** noch nicht gesehen hat. Die kostenlos als Download erhältliche **Skyfall**-Episode erschien erst nach unserem Redaktionsschluss. Unabhängig davon verzichtet **007 Legends** bei allen Episoden auf große Einführungen, was ein Eintauchen in die Geschichte(n) schwer macht. Man folgt stur den eingeblendeten Wegpunkten und erledigt Aufgaben. Die Einsätze verlieren dadurch an Brisanz, die Schauplätze an Exotik, die Schurken und ihre Weltherrschaftspläne an Bedrohlichkeit.

Die Kämpfe mit Bossgegnern sind unspektakulär inszenierte, langweilige Quick-Time-Events.

Hier kommt der Baller-Bond!

Das größte Verbrechen der Entwickler ist aber der unangebrachte **Call of Duty**-Anstrich. Zwar werden Sie stellenweise dazu angehalten oder gar gezwungen, unbemerkt zu bleiben, aber meist endet alles in wilden Ballereien. Diese reichen dann aufgrund der unzeitgemäßen Grafik und der nicht vorhandenen Gegner-KI nicht ansatzweise an das Niveau von **Modern Warfare** und Co. heran. Dabei exerziert Eurocom die **CoD**-Checkliste mit Inbrunst durch: Perks, Waffenaufsätze, eine Helikopter-Sequenz, Stürmen eines Raums in Zeitlupe und Gegnerwellen, die erst aufhören, wenn man einen bestimmten Punkt passiert hat. Egal ob Sie sich zu Beginn für das klassische Gesundheitssystem mit Health-Packs oder für die modernere Auto-Regeneration entscheiden: Auf den Spielspaß hat das keine Auswirkung. Und das unausgegorene Deckungssystem ohne „Einrastfunktion" hätte man sich auch sparen können, da man oft unfreiwillig aus der Deckung kriecht.

Hacker-Einlagen sollen das Gameplay auflockern und für Agentenflair sorgen. Dumm nur, dass sich die vier plumpen Minispielchen ständig wiederholen. Bonds Gadgets beschränken sich auf Smartphone (Kamera, Scanner), seine Multifunktionsuhr (Radar, Laser) und einen Hochleistungstintenfüller mit diversen Geschossen. Gipfel der Dreistigkeit sind allerdings die Bossfights, in denen sich 007 mit seinen Gegenspielern im Faustkampf duelliert. Diese immer gleich ablaufenden Quick-Time-Events sind billig inszeniert und anspruchslos umgesetzt.

Infos zum Spiel

PREIS	Ca. € 45,-
USK-FREIGABE	ab 16 Jahren
TERMIN	02.11.2012

SPRACHE/TEXT Deutsch/Deutsch

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN
In den Missionen wird viel geballert und in den Bosskämpfen viel geboxt – beides ist aber nicht sehr brutal inszeniert. Daher: ungeschnitten!

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
Core 2 Duo mit 1,8 GHz, 2 GB RAM, Geforce 7900 GT mit 256 MB RAM, Win XP/Vista/7

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Zehn Spielmodi mit insgesamt acht Maps, spielbar online oder über ein lokales Netzwerk

MAX. SPIELERANZAHL	12
SPIELMODI	10

Toni meint



„Ich will die Lizenz zum Davonlaufen!"

Mein Vorurteil ▸ Das letzte Bond-Spiel war lieblos umgesetzt. Von **Legends** erwarte ich Besseres!

Weit gefehlt! Jeder Anflug von Bond-Atmosphäre wird durch die holprige Inszenierung abgemurkst. Das Gameplay schwächelt auf ganzer Linie: **007 Legends** ist nur ein uninspiriertes, seelenloses und oft ödes Geballer geworden.

Wertung

PRO
- Interessanter Story-Ansatz

CONTRA
- Strunzdumme Gegner-KI
- Aufgesetzt wirkende Schleicheinlagen
- Anspruchslose Bosskämpfe
- Technisch enttäuschende PC-Version
- **Skyfall**-DLC nicht zum Start verfügbar

GRAFIK 5

SOUND 5

STEUERUNG 5

EINZELSPIELER **MEHRSPIELER**




PC GAMES JETZT AUCH
ALS APP!
Die PC GAMES fürs Tablet - jeden Monat neu!
Aktuelle Tests, Previews, Reports & Specials!
Zusätzliche Bilder, Videos und Trailer
Interaktive PC-GAMES-Motivationskurve
Einfache und komfortable Bedienung
Erhältlich für iPad
Nur 3,59 Euro
JETZT AUCH IM ABO!
AUSGABE 12/12
PC Games
Wissen, was gespielt wird
TEST
FAR CRY 3
VOM GEJAGTEN ZUM ULTIMATIVEN JÄGER
Open-World-Action statt Schlauch-Shooter: Riesige Spielwelt zum Erkunden, vielfältige Kampftaktiken, viele Freiheiten!
TESTS
Call of Duty: Black Ops 2
Medal of Honor: Warfighter
Need for Speed: Most Wanted
VORSCHAU
GTA 5 • The Elder Scrolls Online
Company of Heroes 2 • DMC
Assassin's Creed 3
SPEZIAL
Meisterwerke: Z
Großes Kickstarter-Special
Was wird aus Lucas Arts?
HARDWARE
Neue AMD-Prozessoren
Highend-Grafikkarten im Test
Windows 8 Praxistipps
WIE BENUTZE ICH DIE DIGITALAUSGABE?
QR-Code scannen und hinsurfen!
Available on the App Store
Erhältlich im App Store unter „PC Games"

REST VOM FEST

Weitere aktuelle Spiele, die Sie vielleicht interessieren könnten!

Defender's Quest: Valley of the Forgotten

Genre: Echtzeit-Strategie | Entwickler: Level Up Labs | Hersteller: Level Up Labs

Text: Wolfgang Fischer

Die Story ist belanglos, der Sound sehr simpel gehalten und die klobige Retro-Grafik ist selbst für einen Indie-Titel schwach. Und doch ist **Defender's Quest** ein wahres Kleinod im Tower-Defense-Genre. Dafür ist der ausgeprägte RPG-Part verantwortlich, der aus dem simplen Grundprinzip (Abwehranlagen bauen, um Angreiferhorden abzuwehren) einen motivierenden, süchtig machenden Genremix macht. Im Verlauf der umfangreichen Kampagne bauen Sie eine Armee aus sechs Einheitentypen mit speziellen Stärken und Schwächen auf. Für erfolgreich absolvierte Missionen erhalten Sie Ressourcen-Punkte, die Sie in Ausrüstungsgegenstände für Ihre Helden oder in neue Truppen investieren. Jeder Ihrer maximal 36 Mitstreiter erhält für überstandene Kämpfe Erfahrungspunkte und steigt stetig im Level auf. Sie dürfen sogar Punkte in Talentbäumen verteilen und somit neue Fähigkeiten freischalten oder bereits erlernte aufrüsten. Und Letzteres ist auch bitter nötig, denn der Schwierigkeitsgrad zieht in der zweiten Spielhälfte merklich an und die vielen Bonus-Missionen, für die tolle Belohnungen winken, erfordern eine gut ausgebildete, ausgewogene Abenteuertruppe. Wer alle Levels perfekt meistern will, hat viel zu tun und wird an **Defender's Quest** lange Spaß haben.



Eine typische Mission: Sie stellen Ihre Truppen an strategisch guten Punkten auf, um die Gegnerhorden daran zu hindern, zur Protagonistin des Spiels (l. o.) vorzudringen.

Wertung



EINZELSPIELER	80
MEHRSPIELER	--
PREIS	Ca. € 14,-
USK-FREIGABE	Noch nicht geprüft
TERMIN	30.10.2012

Wolfgang meint



Über 15 Stunden habe ich schon mit diesem grafisch abstoßenden Indie-Titel verbracht und in den kommenden Wochen werden noch ein paar Stündchen dazukommen. **Defender's Quest** macht dank sinnvoll eingesetzter Rollenspielelemente einfach süchtig. Da stört es auch nicht, dass man jeden Level mehrmals probieren muss, um ihn auf jeder Stufe schaffen zu können.

Little Inferno

Genre: Puzzle-Adventure | Entwickler: Tomorrow Corporation | Hersteller: Tomorrow Corporation

Text: Felix Schütz

Brennsimulator, Puzzle-Spiel und im Grunde auch ein Adventure – **Little Inferno** ist vieles, aber ganz sicher nicht gewöhnlich. Der Aufbau ist simpel: Aus einem Katalog bestellt man irgendwelche Gegenstände – Magneten, Autos, Stofftiere, ganz egal. Das Zeug wandert per Klick in einen Kamin. Hält man nun die linke Maustaste gedrückt, entsteht eine Flamme, mit der man das Gekaufte sehenswert in Brand steckt. Sobald das Feuer brennt, gibt es dafür Geld – damit kauft man noch mehr Krimskrams, den man dann wieder anzündet. Wer bestimmte Items in Kombination abfackelt, erhält dafür Bonusmarken, mit denen man noch schneller an Brennmaterial kommt. Das war's – mehr bieten die drei Spielstunden nicht! Trotz des stumpfen Gameplays ist **Little Inferno** etwas Besonderes – dank seiner ungewöhnlichen Erzählweise: Der Spieler erhält hin und wieder Briefe von einer unbekannten Person. Die kurzen Nachrichten sind merkwürdig anrührend, sie erzählen von Einsamkeit, Lebensfreude und von einer Welt, die kurz davor steht, einzufrieren – in Verbindung mit der bewegenden Musik ergibt das ein traurig-schönes Erlebnis, das länger im Gedächtnis bleibt als so manches Vollpreisspiel.



Zeug verkaufen, Zeug verbrennen – das ist entspannend, aber auch arg anspruchslos.

Wertung



EINZELSPIELER	65
MEHRSPIELER	--
PREIS	Ca. € 14,-
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
TERMIN	19.11.2012

Felix meint



Little Inferno ist kein Spiel im eigentlichen Sinn – es bietet zwar ein wenig Beschäftigung und Zeitvertreib, doch das ist den Kaufpreis nicht wert. Als kleines, atmosphärisches Kunstwerk hat mich **Little Inferno** jedoch überrascht und berührt – auch wenn ich nach dem genialen **World of Goo**, das von den gleichen Entwicklern stammt, viel mehr erwartet hatte.

Emergency 2013

Genre: Strategie | Entwickler: Sixteen Tons Entertainment | Hersteller: Deep Silver

Text: Marc Brehme

Mit **Emergency 2013** steht ein neues Spiel im Laden, das eigentlich ein altes ist – nämlich **Emergency 2012**. Aber eben doch nicht ganz. Wir klären auf: Um die Wartezeit auf **Emergency 5**, das bereits seit Längerem in Entwicklung ist, zu verkürzen, haute Publisher Deep Silver jetzt **Emergency 2013** raus. Dabei handelt es sich also nicht um einen Nachfolger, sondern vielmehr um eine Deluxe-Version von **Emergency 2012**, das unter anderem um eine Kampagne mit vier neuen Missionen erweitert wurde. Im Rahmen der neuen Aufgaben müssen Sie etwa in ganz Europa Magmaströme umleiten, weil der Ausbruch eines Supervulkans droht. Außerdem schlagen sich die Rettungskräfte mit Waldbränden, Eruptionen und toxischen Gasen herum und beruhigen aufgebrachte Bürgern, die sich über die erforderlichen Maßnahmen zur Katastrophenbekämpfung aufregen. Auch in Österreich droht eine Katastrophe. Nein, Herr Fritzl ist nicht ausgebrochen! Vielmehr ist in einer der neuen Missionen das Riesenrad auf dem Wiener Prater in Gefahr, in einer anderen Mission tut sich auf dem Petersplatz im Vatikan sprichwörtlich ein Abgrund auf. Hier in der Ewigen Stadt spielt dann das Finale der Kampagnen-Rettungsaktion. Wie gehabt dirigieren Sie Ihre Einsatzkräfte wie Feuerwehrleute und Notärzte, um alle Verletzten zu retten und die Gefahr zu bannen. Zusätzlich zur frischen Kampagne sind eine neue Freeplay-Karte und mit der Feuerwehrdrone eine komplett neue Einheit dabei. Besitzer von **Emergency 2012** können all die neuen Inhalte auch für zehn Flocken als digitalen Download beziehen.

In Europa sorgt ein Supervulkan für Katastrophen. Hier brennt's in Wien.

Wertung

EINZELSPIELER	76
MEHRSPIELER	65
PREIS	Ca. € 30,-
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
TERMIN	02.11.2012



Marc meint

Mein erster Gedanke war: „Boah, was für eine Abzocke! Altes Spiel, nur 'ne Handvoll neuer Missionen und trotzdem voller Preis? Geht's noch?" Im Endeffekt ist **Emergency 2013** ein DLC-Paket, das es für Neukunden als Komplettprodukt im Einzelhandel gibt. **Emergency 2012**-Spieler sollten deshalb auch nur per DLC-Kauf updaten und keinesfalls 30 Öcken für **2013** raushauen – zumal weder Steuerung noch Mehrspielerteil besser geworden sind und einige altbekannte Bugs überlebt haben.

Fly'N

Genre: Jump & Run | Entwickler: Ankama Games | Hersteller: Ankama Games

Text: Peter Bathge

Jump & Runs haben nur in den seltensten Fällen eine vernünftige Hintergrundgeschichte. Die von **Fly'N** ist zumindest bezaubernd abgedreht: Ein bösartiger Föhn (!) verseucht mit seinem Raumschiff die vier blühenden Weltenbäume. Sie übernehmen die Kontrolle über die Baum-Wächter und wechseln im Spielverlauf zwischen den Kreaturen. Jede besitzt eine einzigartige Fähigkeit: Der eine Wächter aktiviert per Gesang Schalter, der nächste klebt an Wänden. So springen, fliegen und puzzeln Sie sich durch über 40 Levels, das beschäftigt gut sechs Stunden und macht wegen der wechselnden Gameplay-Herausforderungen viel Laune. Länger dauert es, wenn Sie sich auf die Suche nach den zahlreichen versteckten Boni begeben. Das Spiel ermutigt Sie dazu, indem es Punkte für das Sammeln von Blumensamen vergibt und Ihre Bestleistungen auf einer weltweiten Rangliste einträgt. Der Schwierigkeitsgrad ist aber hoch: Schon das bloße Durchqueren der Levels fordert selbst **Rayman: Origins**-Profis. Das liegt auch an der leicht unpräzisen Steuerung. Übrigens: **Rayman**-Fans dürften viele Elemente aus **Fly'N** bekannt vorkommen, das Spiel ist eine Art „Best of Jump & Run" und enthält auch den Wechsel zwischen zwei Dimensionen aus **Giana Sisters: Twisted Dreams**. **Fly'N** mit seiner detailreichen 2D-Optik und dem verträumten Soundtrack ist vom Stil her sehr eigenwillig. Interessantes Konzept: Das Spiel kommt gänzlich ohne Dialoge oder Texttafeln aus, ähnlich wie das thematisch verwandte Adventure **Botanicula**. **Fly'N** steht exklusiv auf www.steampowered.com zum Kauf zur Verfügung.



In einigen Levels fliehen Sie vor einer steigenden Flut tödlicher Waffen.

Wertung



EINZELSPIELER	79
MEHRSPIELER	--
PREIS	Ca. € 10,-
USK-FREIGABE	Nicht geprüft
TERMIN	09.11.2012



Peter meint

Charmant und wunderschön, so behalte ich **Fly'N** in Erinnerung. Dabei habe ich während des Tests oft geflucht: Die Steuerung ist weder mit der Tastatur noch mit dem Gamepad perfekt; ab und zu gelingen auch einfache Sprünge erst beim dritten oder vierten Anlauf. Jump&Run-Fans, die das bisschen Frust gerne in Kauf nehmen, empfehle ich **Fly'N** aber wärmstens: Die vier Spielfiguren sorgen für Abwechslung, außerdem gibt's haufenweise Geheimnisse zu entdecken. Nur eine richtige Geschichte und die legendäre **Rayman**-Spritzigkeit fehlen.

TOP-SPIELE & LESER-CHARTS

Jeden Monat neu: Die 50 besten Spiele, sortiert nach Genres – die müssen Sie einfach haben!

* Mehrspieler



SHOOTER (EINZELSPIELER)

1 CoD 4: Modern Warfare
Entwickler: Infinity Ward
Spielspaß: 94%
Spektakulärer, unfassbar spannender Shooter

2 Half-Life 2
Entwickler: Valve | Spielspaß: 94%

3 Bioshock
Entwickler: Irrational Games | Spielspaß: 92%

4 Call of Duty: Modern Warfare 2
Entwickler: Infinity Ward | Spielspaß: 92%

5 Crysis
Entwickler: Crytek | Spielspaß: 92%

SHOOTER (MEHRSPIELER)

1 Battlefield 3
Entwickler: Dice
Spielspaß: 94%*
Groß angelegte Schlachten = großartiges Spiel

2 Unreal Tournament 3
Entwickler: Epic Games | Spielspaß: 93%*

3 Battlefield 2
Entwickler: Dice | Spielspaß: 92%*

4 Left 4 Dead 2
Entwickler: Valve | Spielspaß: 90%*

5 Call of Duty: Modern Warfare 3
Entwickler: Infinity Ward | Spielspaß: 90%*

ACTION-ADVENTURES

1 Grand Theft Auto 4
Entwickler: Rockstar North
Spielspaß: 93%
Offene Spielwelt, packende Gangstermissionen

2 Batman: Arkham City
Entwickler: Rocksteady | Spielspaß: 92%

3 Batman: Arkham Asylum
Entwickler: Rocksteady | Spielspaß: 91%

4 Dishonored: Die Maske des Zorns
Entwickler: Arkane Studios | Spielspaß: 91%

5 Dead Space 2
Entwickler: Visceral Games | Spielspaß: 90%



STRATEGIE- & AUFBAUSPIELE

1 XCOM: Enemy Unknown
Entwickler: Firaxis
Spielspaß: 92%
Grandioses Remake des Klassikers

2 Anno 1404
Entwickler: Related Designs | Spielspaß: 91%

3 Starcraft 2: Wings of Liberty
Entwickler: Blizzard Entertainment | Spielspaß: 90%

4 Company of Heroes
Entwickler: Relic | Spielspaß: 89%

5 Empire: Total War
Entwickler: Creative Assembly | Spielspaß: 89%



ROLLENSPIELE

1 The Elder Scrolls 5: Skyrim
Entwickler: Bethesda
Spielspaß: 91%
Der beste Teil der **Elder Scrolls**-Reihe

2 Dragon Age: Origins
Entwickler: Bioware | Spielspaß: 91%

3 Diablo 3
Entwickler: Blizzard Entertainment | Spielspaß: 91%

4 Mass Effect 3
Entwickler: Bioware | Spielspaß: 90%

5 Fallout 3
Entwickler: Bethesda Softworks | Spielspaß: 90%

ONLINE-ROLLENSPIELE

1 World of Warcraft
Entwickler: Blizzard Entertainment
Spielspaß: 93%*
Immer noch Suchtmittel Nummer 1

2 Star Wars: The Old Republic
Entwickler: Bioware | Spielspaß: 89%*

3 Guild Wars 2
Entwickler: Arenanet | Spielspaß: 88%*

4 Der Herr der Ringe Online
Entwickler: Turbine Games | Spielspaß: 88%*

5 Rift
Entwickler: Trion Worlds | Spielspaß: 88%*



ADVENTURES

1 Sam & Max: Season One
Entwickler: Telltale Games
Spielspaß: 87%
Saukomisches, etwas leichtes Abenteuer

2 Geheimakte 2: Puritas Cordis
Entwickler: Animation Arts | Spielspaß: 87%

3 Monkey Island 2: Special Edition
Entwickler: LucasArts | Spielspaß: 86%

4 Runaway: A Twist of Fate
Entwickler: Pendulo Studios | Spielspaß: 86%

5 Harveys neue Augen
Entwickler: Daedalic Entertainment | Spielspaß: 85%

GESCHICKLICHKEIT & KNOBELN

1 Portal 2
Entwickler: Valve
Spielspaß: 95%
Humor, Ideen, Spaß – hier stimmt einfach alles!

2 Super Street Fighter 4 Arcade Edition
Entwickler: Capcom | Spielspaß: 94%*

3 Blazblue: Calamity Trigger
Entwickler: Arc System Works | Spielspaß: 92%*

4 Limbo
Entwickler: Playdead | Spielspaß: 90%

5 Super Meat Boy
Entwickler: Team Meat | Spielspaß: 89%

SPORTSPIELE

1 NBA 2K13
Entwickler: Take 2
Spielspaß: 90%
Eines der besten Basketball-Spiele aller Zeiten

2 FIFA 13
Entwickler: Electronic Arts | Spielspaß: 90%

3 PES 2013
Entwickler: Konami | Spielspaß: 90%

4 Madden 08
Entwickler: EA Tiburon | Spielspaß: 86%

5 Tiger Woods PGA Tour 08
Entwickler: Headgate Studios | Spielspaß: 85%

RENNSPIELE

1 Race Driver: GRID
Entwickler: Codemasters
Spielspaß: 91%
Die volle Packung Renn-Action!

2 Shift 2 Unleashed
Entwickler: Slightly Mad Studios | Spielspaß: 88%

3 Dirt 3
Entwickler: Codemasters | Spielspaß: 88%

4 F1 2012
Entwickler: Codemasters | Spielspaß: 88%

5 Blur
Entwickler: Bizarre Creations | Spielspaß: 87%

LESER-TOP-10 – DAS SPIELEN SIE!

1. BATTLEFIELD 3

ENTWICKLER	Dice	TEST IN	12/11
HERSTELLER	Electronic Arts	WERTUNG	94%*

2. THE ELDER SCROLLS 5: SKYRIM

ENTWICKLER	Bethesda	TEST IN	01/12
HERSTELLER	Bethesda	WERTUNG	91%

3. CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 3

ENTWICKLER	Infinity Ward	TEST IN	12/11
HERSTELLER	Activision	WERTUNG	91%

4. MINECRAFT

ENTWICKLER	Mojang	TEST IN	02/12
HERSTELLER	Mojang	WERTUNG	--

5. FIFA 13

ENTWICKLER	EA Canada	TEST IN	11/11
HERSTELLER	Electronic Arts	WERTUNG	90%

6. BORDERLANDS 2

ENTWICKLER	Gearbox Software	TEST IN	10/12
HERSTELLER	2K Games	WERTUNG	86%

7. GUILD WARS 2

ENTWICKLER	Arenanet	TEST IN	11/12
HERSTELLER	NCsoft	WERTUNG	88%

8. ASSASSIN'S CREED: REVELATIONS

ENTWICKLER	Ubisoft Montreal	TEST IN	01/12
HERSTELLER	Ubisoft	WERTUNG	88%

9. DIABLO 3

ENTWICKLER	Blizzard Entertainment	TEST IN	07/12
HERSTELLER	Blizzard Entertainment	WERTUNG	91%

10. DISHONORED: DIE MASKE DES ZORNS

ENTWICKLER	Arkane Studios	TEST IN	11/12
HERSTELLER	Bethesda	WERTUNG	91%

ARCANIA-TIPPS

Auf den folgenden Seiten dreht sich alles um unsere Top-Vollversion Arcania: Gothic 4.

So meistern Sie jeden Kampf!

Nur wer alle Kampftaktiken anzuwenden weiß, besteht gegen die Monsterscharen von Arcania auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad.

Text: Viktor Eippert

Je höher der Schwierigkeitsgrad, desto mehr Schaden teilen die Widersacher aus und über desto mehr Lebenspunkte verfügen sie. Obendrein blocken sie Ihre Schläge viel häufiger, setzen statt normaler Angriffe beinahe ständig Spezialattacken ein – da die Aufladezeiten dafür viel kürzer ausfallen. Umso wichtiger ist es für Sie, Angriffen unbedingt auszuweichen, mit vorsichtigem Maß zu kontern und alle taktischen Register zu ziehen. Mit den folgenden Tipps schalten Sie selbst die größte Monsterhorde und den härtesten Gegnerbrocken aus.

Einzelne Gegner schieben und pinnen

Auf der Gothic-Stufe verfügen Ihre Widersacher zwar über enorme Kampfwerte, dennoch haben sie eine fatale Schwäche: Sobald Sie einen Gegner im Nahkampf treffen, wirft es ihn kurz zurück. Gerade lange genug, um ein weiteres Mal zuzuschlagen. Das bedeutet, dass einzelne Feinde völlig wehrlos sind, solange Sie durchgehend auf sie einprügeln. Allerdings kann Ihr Held anfangs lediglich vier Attacken aneinanderreihen, bevor er kurz pausieren muss. Für längere Schlagabfolgen gilt es zunächst seine Fähigkeiten unter „Disziplin" aufzuwerten. Erst mit „Schlaghagel" gelingt eine endlose Abfolge von Nahkampfattacken. Diese Fähigkeit ist daher kaum verzichtbar und nicht nur für Krieger ein Muss. Mit „Schlaghagel" lassen sich einzelne Widersacher bequem an ein Hindernis schieben und dort pinnen – also völlig handlungsunfähig machen. Besonders gegen dicke Brummer wie Golems oder Trolle wirkt diese Taktik Wunder. Um noch schneller zu dem auserkorenen Opfer zu gelangen, empfehlen wir, dass Sie Ihre Waffe erst dann zücken, wenn Sie kurz vor dem Feind sind. Mit gezogener Klinge bewegt sich der Held deutlich langsamer, was beim Ansturm auf einen mächtigen Magier entscheidende Sekunden kostet. Diese Kampftaktik funktioniert jedoch ausdrücklich nur bei einem einzelnen Gegner, da bei einem Gegnerpulk weitere Monster Ihre Schlagfolge kurzerhand unterbrechen und Sie angesichts Ihrer deckungslosen Offensive in die Mangel nehmen. Werfen Sie weitere Feinde entweder zunächst mit beispielsweise Eis- oder Blitzzaubern temporär aus dem Kampf oder trennen Sie die Gruppe zuvor in mehrere kleine oder gar einzelne Gegner auf (folgt im nächsten Abschnitt).



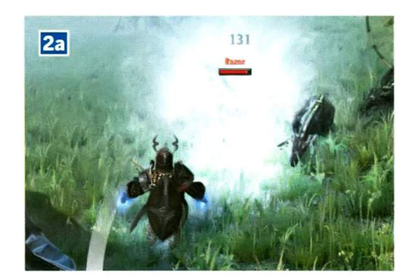
Blitzzauber sind nützlich, da sie die getroffenen Gegner zeitweise paralysieren und diese sich dabei weiterhin angreifen lassen. Leider haben diese Zauber nur eine geringe Wirkungsdauer.

Gruppen aufteilen

Wenn Sie einer Übermacht gegenüberstehen, liegt der Schlüssel zum Sieg darin, die Gruppe aufzulösen. Locken Sie die Feinde weit genug von ihrem Ursprungsort weg, drehen sie sich um und laufen geradewegs zurück. Durch geschicktes Timing bei der Flucht trennen Sie die Gegnermasse – warten Sie ab, bis die meisten Widersacher umdrehen und Sie die übrigen kurz vor dem Abdrehen in einen Kampf verwickeln. Auf diese Art haben Sie nicht die komplette Meute gegen sich und senken die Gefahr. Nicht ganz so umständlich nehmen Sie einer Gegnergruppe mit Blitz- oder Eiszaubern ihren Schrecken. „Blitzschlag", „Kettenblitz" und „Sturm der Qualen" lähmen die Feinde für einige Sekunden, in denen sie aber weiter angreifbar sind (1). Das gibt Ihnen die Möglichkeit, sichere Schläge zu platzieren, während die Ziele paralysiert sind. Dank „Schinden" erhöht sich der von Ihnen zugefügte Schaden! Der Haken bei der Sache ist die geringe Dauer der Blitzstarre. Schon nach wenigen Schlägen müssen Sie die Lähmung erneuern. Mit der deutlich länger wirkenden Eismagie lassen sich Opponenten besser in Schach halten (2a). In Schach halten, wohlgemerkt, nicht zerstören! Denn die verlangsamende Wirkung von „Frostpfeil" und „Kristallkäfig" wird bei einem Waffentreffer sofort aufgehoben und durch „Starre" eingefrorene Gegner sind für die Wirkungsdauer unverwundbar. Das ist aber nicht so wild, denn mit Eiszaubern teilen Sie einen großen Kampf in mehrere kleine Gefechte auf. Frieren Sie alle Gegner bis auf einen oder zwei ein und kümmern Sie sich zunächst um diese (2b). Somit schnetzeln Sie sich häppchenweise durch die Monster und werden nicht überrannt. Verfliegt die Wirkung zu früh, folgt eine kleine Kampfpause, in der Sie die Frostzauber kurz auffrischen. „Frostpfeil" und „Blitzschlag" eignen sich ebenfalls ausgezeichnet, um bei einzelnen Gegnern möglichst ohne Gegenwehr in einen „Schlaghagel" einzusteigen.

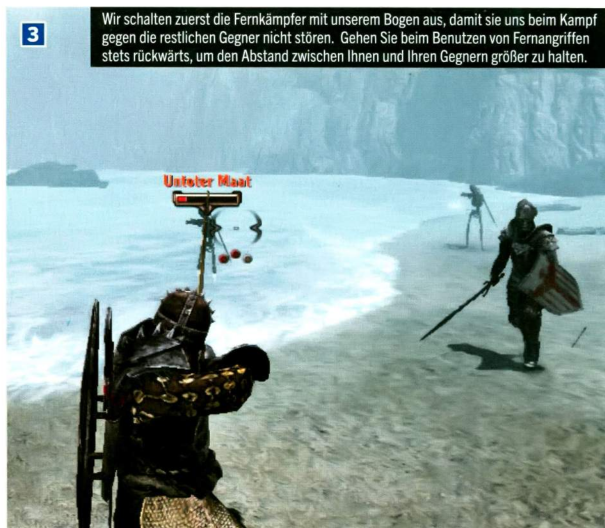
Widerstand ausdünnen

Statt eine Ansammlung von Feinden zu zerstückeln, haben Sie auch die Möglichkeit, einige Gegner kurzerhand per Fernkampf zu erlegen, bevor Sie Ihre Aufmerksamkeit dem Rest zuwenden. Sofern Ihre Widersacher nicht sehr flink sind, lässt sich ein Teil von ihnen während einer ständigen Rückwärtsbe-





Frieren Sie einige Gegner einer Übermacht ein, um leichter mit den restlichen fertigzuwerden.



Wir schalten zuerst die Fernkämpfer mit unserem Bogen aus, damit sie uns beim Kampf gegen die restlichen Gegner nicht stören. Gehen Sie beim Benutzen von Fernangriffen stets rückwärts, um den Abstand zwischen Ihnen und Ihren Gegnern größer zu halten.

wegung erledigen (3). Spannen Sie Ihren Bogen grundsätzlich bis zum Anschlag. Dadurch verursachen Sie den höchstmöglichen Schaden. Armbrüste erledigen das Spannen von alleine. Zielen Sie zudem stets auf den Kopf, um weitere 30 % mehr Schaden anzurichten. Gegner, die frontale Spezialmanöver anwenden, schalten Sie stattdessen in einer Kreisbewegung um Ihre Ziele herum aus.

Mit „Hit and Run" für jede Situation bereit

Wenn Sie nicht über die entsprechenden Fähigkeiten zur Trennung einer Gruppe verfügen, bietet Ihnen die Hit-and-Run-Taktik eine zuverlässige Vorgehensweise, um mit großen Monsterpulks im Nahkampf zurechtzukommen. Beweglichkeit ist hier das alles entscheidende Zauberwort. Attackieren Sie die Gegner mit einem einzigen Schlag oder einer kurzen Abfolge von Angriffen und weichen Sie daraufhin sofort mit Ausweichrollen zur Seite oder nach hinten aus – je nachdem, was die Situation verlangt. So entgehen Sie einem Gegenangriff und lassen sich gar nicht erst auf einen unnötigen Schlagabtausch ein. Sobald die gegnerischen Angriffe ins Leere gelaufen sind, erfolgt ein erneuter Ansturm Ihrerseits. Das wiederholen Sie so lange, bis die Gefahr gebannt ist oder nur noch ein Feind zum Pinnen übrig bleibt. Der große Vorteil der Hit-and-Run-Taktik: Sie treffen mit Ihren Angriffen mehrere Gegner gleichzeitig und verursachen hohe Schadenssummen in kurzer Zeit. Besonders zu Beginn des Abenteuers, wo Ihre Fertigkeiten noch sehr überschaubar sind, ist dieses Vorgehen das A und O jedes Kampfes. Auch gegen eine Vielzahl von Fernkämpfern und Magiern hilft diese Kampfkombination. Die häufigen Ausweichrollen schützen Sie vor den Projektilen der übrigen Feinde, während Sie den Widersacher vor Ihnen beharken.

KI und Umgebung nutzen

Zwar agieren die Bösewichte auf der Gothic-Schwierigkeitsstufe effektiver, dafür aber nicht unbedingt intelligenter. Nutzen Sie die Umgebung aus, um die Gegner auszutricksen. Stellen Sie sich beispielsweise auf große Felsen oder andere Anhöhen und schießen Sie Ihre Widersacher aus sicherer Entfernung nieder (4). Auch Zäune und kleine Mauern dienen als sicherer Schutz vor „bodenständigen" Monstern. Nutzen Sie Ecken und Abzweigungen, um kurze Pausen einzulegen oder aus der Deckung heraus zu feuern. Haben Sie es mit vielen Feinden gleichzeitig zu tun, kommt es vor, dass diese sich ineinander verkeilen. In diesem Fall zücken Sie Ihren Bogen und schießen bis die Trefferpunkte sämtlicher Gegnern fast auf null stehen. Danach können Sie alle auf einmal mit einem einzigen, gezielten Streich erledigen.



Nutzen Sie die Umgebung in Kämpfen an der frischen Luft. Ein passender Stein oder Vorsprung findet sich fast überall.



Der Reihe nach. Lassen Sie sich nicht auf Scharmützel mit mehreren Gegnern ein, sonst werden Sie überwältigt. Splittern Sie die Feinde lieber in kleinere Gruppen auf, um sie einzeln zu erledigen.

ARCANIA
Gothic 4

Badlands
Jungle
White Eye Mountains
Valley of Blood
Silv

Setarrif
Observatorium
Wachturm
Nördlicher Vorposten
Handels-viertel
Magier-gilde
Alte Lager-stätte
Adanos-tempel
Palast
Südlicher Vorposten
Fischermen
Wachturm
Bauernhof
Lord-Dominique-Arena
Bastion
Thorniara
Bastion
Innos-Tempel
Reichen-Viertel
Markt
Armen-viertel
Hafen
Friedhof
Nördlicher Leuchtturm
Südlicher Leuchtturm
Dorf
Schlacht-feld
Holzfällerlager
Waldläufergilde
Büßer-schlucht
Burg Silbersee
Ogtars Farm
Holzwall
Schlucht der Waldläufer
Wachturm
Felder
Alte Scheune
Räuber-lager
Die Gespaltene Jungfrau
Stewark
Fischerhütten

N

LEGENDE

- Altertümliche Relikte
  Sammeln Sie alle Relikte, um die Robe des Wassermagiers und das Licht der Göttin zu erhalten.
- Beliarartefakte
  Wenn Sie alle Artefakte Ihr Eigen nennen, beschwören Sie den Schnitter des Hasses.
- Vergessene Gräber
  Wer alle Gräber entdeckt, bekommt die Rune der Eisigen Macht.
- Innos-Statuen
  Finden Sie alle Statuetten, um so den Segen des Gottes zu erhalten.

WICHTIG: Beachten Sie, dass die Markierungen sowohl auf oberirdische als auch auf unterirdische Fundstellen hinweisen können.

Rezeptübersicht

Text: Stefan Weiß/Daniel Rückleben

Alchemie, Schmiedekunst, Zauberei – Gothic 4 bietet Handwerkern gute Gelegenheiten, sich zu verwirklichen. Die im Spiel erhältlichen Rezepte finden Sie hier.

Alchemie- und Braurezepte

Name	Kaufpreis	Verkaufspreis	Zutat 1 (Stückzahl in Klammern)	Zutat 2 (Stückzahl in Klammern)	Zutat 3 (Stückzahl in Klammern)	Zutat 4 (Stückzahl in Klammern)	Ergebnis (Stückzahl in Klammern)
Alchemistisches Rezept für Ausdauertränke	750	150	Manapflanze (5)	Phiole (1)			Ausdauertrank (1)
Alchemistisches Rezept für Beliars Blut	4.500	900	Fliegenpilz (2)	Kronstöckel (1)	Geschliffene Phiole (1)	Große Manapflanze (2)	Beliars Blut (1)
Alchemistisches Rezept für das Blutdorn-Elixier	2.150	430	Dschungelkraut (5)	Geschliffene Phiole (1)	Riesenstachel (1)		Blutdorn-Elixier (1)
Alchemistisches Rezept für das Eisenbalg-Elixier	2.250	450	Dschungelkraut (4)	Reißzahn eines Razors (1)	Bauchige Phiole (2)		Eisenbalg-Elixier (1)
Alchemistisches Rezept für das Elixier der Arkanen Macht	1.450	290	Schattenhäubling (2)	Sumpfkraut (4)	Geschliffene Phiole (1)		Elixier der Arkanen Macht (1)
Alchemistisches Rezept für das Elixier der Dunklen Tränen	750	150	Phiole (1)	Dämonenkäppchen (2)	Schattenhäubling (3)		Elixier der Dunklen Tränen (1)
Alchemistisches Rezept für das Elixier der Schwarzen Galle	2.400	480	Große Manapflanze (2)	Drachenorchidee (2)	Phiole (1)		Elixier der Schwarzen Galle (1)
Alchemistisches Rezept für das Elixier der Sieben Winde	2.750	550	Drosselwurz (1)	Snapperkraut (1)	Phiole (1)		Elixier der Sieben Winde (1)
Alchemistisches Rezept für das Elixier der Stärke	1.450	290	Schwertlobelie (5)	Phiole (1)	Waranzunge (2)		Elixier der Stärke (1)
Alchemistisches Rezept für das Elixier der Wirbelnden Hand	4.250	850	Eisiges Herz (2)	Schattenhäubling (5)	Phiole (1)		Elixier der Wirbelnden Hand (1)
Alchemistisches Rezept für das Elixier des Adlerauges	1.450	290	Sumpflilie (4)	Drosselwurz (1)	Bleiglas-Phiole (1)		Elixier des Adlerauges (1)
Alchemistisches Rezept für das Elixier des Berserkers	2.100	420	Gereifte Heilpflanze (2)	Drachenorchidee (2)	Bauchige Phiole (1)		Elixier des Berserkers (1)
Alchemistisches Rezept für das Elixier des Heldenmuts	1.800	360	Lurkerkrallen (2)	Sumpfkraut (4)	Gravierte Phiole (1)		Elixier des Heldenmuts (1)
Alchemistisches Rezept für das Elixier des Kriegers	750	150	Ogerblatt (1)	Geschliffene Phiole (1)	Snapperkraut (2)		Elixier des Kriegers (1)
Alchemistisches Rezept für das Hohe Elixier der Arkanen Macht	4.300	860	Fliegenpilz (2)	Große Manapflanze (3)	Bauchige Phiole (1)		Hohes Elixier der Arkanen Macht (1)
Alchemistisches Rezept für das Hohe Elixier der Stärke	4.250	850	Gravierte Phiole (1)	Gereiftes Ogerblatt (3)	Gereifte Heilpflanze (1)		Hohes Elixier der Stärke (1)
Alchemistisches Rezept für das Hohe Elixier des Adlerauges	4.200	840	Gravierte Phiole (1)	Fliegenpilz (2)	Gereiftes Ogerblatt (3)		Hohes Elixier des Adlerauges (1)
Alchemistisches Rezept für das Hohe Elixier des Heldenmuts	4.600	920	Gereiftes Ogerblatt (2)	Kronstöckel (2)	Bleiglas-Phiole (1)		Niederes Elixier des Heldenmuts (1)
Alchemistisches Rezept für das Nachtaugen-Elixier	50	10	Moleratfett (1)	Sonnenbeere (1)	Phiole (1)		Nachtaugen-Elixier (1)
Alchemistisches Rezept für das Niedere Elixier der Arkanen Macht	650	130	Manapflanze (2)	Bauchige Phiole (1)	Dämonenkäppchen (3)		Niederes Elixier der Arkanen Macht (1)
Alchemistisches Rezept für das Niedere Elixier der Stärke	650	130	Bauchige Phiole (1)	Heilpflanze (2)	Ogerblatt (2)		Niederes Elixier der Stärke (1)
Alchemistisches Rezept für das Niedere Elixier des Adlerauges	650	130	Phiole (1)	Blaubeeren (2)	Snapperkraut (3)		Niederes Elixier des Adlerauges (1)
Alchemistisches Rezept für das Niedere Elixier des Heldenmuts	1.200	240	Knospendes Ogerblatt (1)	Bauchige Phiole (1)			Niederes Elixier des Heldenmuts (1)
Alchemistisches Rezept für das Steinhaut-Elixier	1.400	280	Knospende Heilpflanze (1)	Bleiglas-Phiole (1)	Wanzenfleisch (1)	Knospendes Ogerblatt (1)	Steinhaut-Elixier (1)
Alchemistisches Rezept für das Wespen-Elixier	750	150	Snapperkraut (4)	Blutfliegenstachel (1)	Ampulle (1)		Wespen-Elixier (1)
Alchemistisches Rezept für den Rasenden Tod	4.600	920	Fliegenpilz (2)	Gereiftes Ogerblatt (2)	Bleiglas-Phiole (1)	Kronstöckel (1)	Rasender Tod (1)
Alchemistisches Rezept für den Trunk des Eroberers	4.700	940	Gereiftes Ogerblatt (1)	Gereifte Heilpflanze (2)	Geschliffene Phiole (1)	Kronstöckel (1)	Trunk des Eroberers (1)
Alchemistisches Rezept für die Essenz der Unsterblichkeit	5.500	1.100	Eisiges Herz (1)	Kronstöckel (2)	Geschliffene Phiole (1)		Essenz der Unsterblichkeit (1)

Name	Kaufpreis	Verkaufspreis	Zutat 1 (Stückzahl in Klammern)	Zutat 2 (Stückzahl in Klammern)	Zutat 3 (Stückzahl in Klammern)	Zutat 4 (Stückzahl in Klammern)	Ergebnis (Stückzahl in Klammern)
Alchemistisches Rezept für die Potenzierung Geringer Heiltränke	600	120	Geringer Heiltrank (2)				Heiltrank (1)
Alchemistisches Rezept für die Potenzierung geringer Manatränke	750	150	Manapflanze (5)	Phiole (1)			Manatrank (1)
Alchemistisches Rezept für die Potenzierung geringer Manatränke	750	150	Geringer Manatrank (2)				Manatrank (1)
Alchemistisches Rezept für Geringe Ausdauertränke	325	65	Knospende Manapflanze (2)	Phiole (1)			Geringer Ausdauertrank (1)
Alchemistisches Rezept für Geringe Heiltränke	250	50	Knospende Heilpflanze (2)	Phiole (1)			Geringer Heiltrank (1)
Alchemistisches Rezept für Geringe Manatränke	325	65	Knospende Manapflanze (2)	Phiole (1)			Geringer Manatrank (1)
Alchemistisches Rezept für Heiltränke	600	120	Heilpflanze (5)	Phiole (1)			Heiltrank (1)
Alchemistisches Rezept für Mächtige Ausdauertränke	3.850	770	Große Manapflanze (2)	Kronstöckel (2)	Phiole (1)		Mächtiger Ausdauertrank (1)
Alchemistisches Rezept für Mächtige Heiltränke	3.500	700	Gereifte Heilpflanze (2)	Kronstöckel (2)	Phiole (1)		Mächtiger Heiltrank (1)
Alchemistisches Rezept für Mächtige Manatränke	3.850	770	Große Manapflanze (2)	Kronstöckel (2)	Phiole (1)		Mächtiger Manatrank (1)
Alchemistisches Rezept für Potente Heiltränke	2.000	400	Gereifte Heilpflanze (3)	Phiole (1)			Potenter Heiltrank (1)
Alchemistisches Rezept für Potente Manatränke	2.750	550	Große Manapflanze (3)	Phiole (1)			Potenter Manatrank (1)
Alchemistisches Rezept für Starke Heiltränke	1.250	250	Heiltrank (1)	Sumpflilie (1)	Phiole (1)		Starker Heiltrank (1)
Alchemistisches Rezept für Starke Manatränke	1.500	300	Manatrank (1)	Sumpflilie (1)	Phiole (1)		Starker Manatrank (1)
Braurezept für Almas Bestes	50	10	Knospende Heilpflanze (1)	Ampulle (1)			Almas Bestes (1)
Braurezept für „Blauen Wühlbock"	250	50	Saurer Apfel (1)	Knospendes Ogerblatt (1)	Phiole (1)		Apfelbräu „Blauer Wühlbock" (1)
Braurezept für Stewarker Apfelessig	250	50	Saurer Apfel (1)	Phiole (1)	Dämonenkäppchen (1)		Stewarker Apfelessig (1)
Braurezept für Worgans Geheimreserve	250	50	Saurer Apfel (1)	Knospende Manapflanze (1)	Phiole (1)		Worgans Geheimreserve (1)

Runen, Zauber und magische Essenzen

Name	Kaufpreis / Verkaufspreis	Zutat 1 (Stückzahl in Klammern)	Zutat 2 (Stückzahl in Klammern)	Zutat 3 (Stückzahl in Klammern)	Zutat 4 (Stückzahl in Klammern)	Ergebnis (Stückzahl in Klammern)
Altertümliche Schriften über die Quintessenz der Pein	nicht käuflich, Fundgegenstand	Rasender Tod (1)	Kristalliner Fokus (1)			Quintessenz des Leids (1)
Altertümliche Schriften über die Quintessenz des Grolls	nicht käuflich, Fundgegenstand	Essenz der Unsterblichkeit (1)	Kristalliner Fokus (1)			Quintessenz des Grolls (1)
Altertümliche Schriften über die Quintessenz des Hasses	nicht käuflich, Fundgegenstand	Beliars Blut (1)	Kristalliner Fokus (1)			Quintessenz des Hasses (1)
Altertümliche Schriften über die Quintessenz des Zorns	nicht käuflich, Fundgegenstand	Trunk des Eroberers (1)	Kristalliner Fokus (1)			Quintessenz des Zorns (1)
Bauplan: Setarrifs Stolz	nicht käuflich, Fundgegenstand	Kronstöckel (1)	Verwesende Hirnmasse (1)	Phiole (1)		Elixier des Meisterschützen (1)
Bauplan: Setarrifs Stolz	nicht käuflich, Fundgegenstand	Grauer Chitinpanzer (1)	Eisiges Herz (1)	Phiole (1)		Elixier des Meisterschützen (1)
Bauplan: Setarrifs Stolz	nicht käuflich, Fundgegenstand	Schattenhäubling (1)	Moorwespenstachel (1)	Waranzunge (1)	Phiole (1)	Elixier des Meisterschützen (1)
Bauplan: Setarrifs Stolz	nicht käuflich, Fundgegenstand	Sumpflilie (1)	Reißzahn eines Snappers (1)	Phiole (1)		Elixier des Meisterschützen (1)
Bauplan: Setarrifs Stolz	nicht käuflich, Fundgegenstand	Wolfszahn (1)	Blaubeeren (1)	Phiole (1)		Elixier des Meisterschützen (1)
Bauplan: Setarrifs Stolz	nicht käuflich, Fundgegenstand	Wildschweinhauer (1)	Snapperkraut (1)	Phiole (1)		Elixier des Meisterschützen (1)
Bauplan: Setarrifs Stolz	nicht käuflich, Fundgegenstand	Dämonenkäppchen (1)	Brauner Chitinpanzer (1)	Phiole (1)		Elixier des Meisterschützen (1)

Runen

Name	Kaufpreis	Verkaufspreis	Effekt
Rune der Eisigen Macht	Questbelohnung		Friert Gegner ein
Rune der Kälte	Questbelohnung		Friert Gegner ein
Rune der Raserei	4.000	800	Setzt Kampfrausch frei
Rune der Wut	1.500	300	Setzt Kampfrausch frei
Rune der Wirbelnden Hand	11.750	2.350	Zeitlupe
Rune der Schnellen Hand	4.350	870	Zeitlupe
Rune der Sieben Winde	5.200	1.040	Sprint
Rune der Vier Winde	500	100	Sprint
Rune des Erdbebens	7.500	1.500	Wirft Gegner zu Boden
Rune des Erdstoßes	2.500	500	Wirft Gegner zu Boden

Zauber

Name	Kaufpreis	Verkaufspreis	Effekt
Beißende Kälte	60	12	Beißende Kälte
Einäscherung	750	150	Einäscherung
Feuerball	100	20	Feuerball
Feuerpfeil	40	8	Feuerpfeil
Frostpfeil	40	8	Frostpfeil
Inferno	250	50	Inferno
Schinden	60	12	Schindender Blitz
Starre	250	50	Starre
Sturm der Qualen	250	50	Sturm der Qualen
Todesblitz	175	35	Todesblitz
Wildes Feuer	60	12	Lodernder Feuerpfeil

Besondere Gegenstände

Name	Kaufpreis	Verkaufspreis	Zutat 1 (Stückzahl in Klammern)	Zutat 2 (Stückzahl in Klammern)	Zutat 3 (Stückzahl in Klammern)	Zutat 4 (Stückzahl in Klammern)	Ergebnis (Stückzahl in Klammern)
Altertümliche Schriften über das Erwachen Innos' Zorns	17.500	3.500	Innos' Zorn (1)	Tränen Innos' (2)			Erwachter Zorn des Innos (1)
Altertümliche Schriften über das Schwert der Vergeltung	4.500	900	Magisches Erz (26)	Stahlbarren (18)	Rotes Erz (16)	Heilige Essenz (1)	Schwert der Vergeltung (1)
Altertümliche Schriften über den Bogen des Leids	1.000	200	Magisches Erz (12)	Kiste voller Ebenholz (1)	Rotes Erz (12)	Heilige Essenz (1)	Bogen des Leids (1)
Altertümliche Schriften über den Brennenden Rächer	17.500	3.500	Schwert der Vergeltung (1)	Diamant (2)	Magisches Erz (4)	Rotes Erz (6)	Brennender Rächer (1)
Altertümliche Schriften über den Schild des Grolls	5.500	1.100	Magisches Erz (20)	Goldklumpen (15)	Rotes Erz (18)	Heilige Essenz (1)	Schild des Grolls (1)
Altertümliche Schriften über den Schmerzbringer	17.500	3.500	Bogen des Leids (1)	Kiste voller Ebenholz (30)			Schmerzbringer (1)
Altertümliche Schriften über die Ägide des Ingrimms	17.500	3.500	Schild des Grolls (1)	Schwarzer Diamant (6)	Magisches Erz (4)	Rotes Erz (6)	Ägide des Ingrimms (1)
Altertümliche Schriften über Innos' Zorn	6.000	1.200	Magisches Erz (16)	Stahlbarren (20)	Rotes Erz (15)	Heilige Essenz (1)	Innos' Zorn (1)
Ars Magica: Die Arkane Armbrust	1.750	350	Miliz-Armbrust (1)	Elixier der Dunklen Tränen (3)	Manapflanze (1)		Arkane Armbrust (1)
Ars Magica: Moorwespenpfeile	3.650	730	Jagdpfeil (100)	Riesenstachel (1)	Federn eines wilden Scavengers (1)		Moorwespenpfeil (100)
Ars Magica: Moorwespenpfeile	nicht käuflich, Fundgegenstand		Kriegspfeil (100)	Horn eines Schattenläufers (1)	Federn eines urzeitlichen Scavengers (1)		Leichte Frostpfeile (100)
Bauplan: Setarrifs Stolz	nicht käuflich, Fundgegenstand		Stahlbarren (8)	Schwarzer Diamant (6)	Magisches Erz (4)	Rotes Erz (6)	Setarrifs Stolz (1)
Bauplan: Veredelter Streitkolben	nicht käuflich, Fundgegenstand		Magisches Erz (8)	Goldklumpen (4)	Bartaxt (1)		Erzgeschmiedete Bartaxt (1)
Bogenpflege und Wartung	2.750	550	Elixier des Adlerauges (4)	Obsidian (5)	Beschädigter Waldläuferbogen (1)		Waldläuferbogen (1)
Das Arsenal der Drachenjäger: Drachentöter-Bolzen	9.500	1.900	Belagerungsbolzen (25)	Magisches Erz (1)	Federn eines urzeitlichen Scavengers (1)		Drachentöter-Bolzen (25)
Die Geheimnisse der Schmiede: Stahl	1.750	350	Eisenerz (2)	Kohle (1)			Stahlbarren (1)
Die Geheimnisse der Schmiedekunst: Das Vulkanglas-Schwert	1.750	350	Eisenerz (24)	Obsidian (2)	Knospende Manapflanze (2)		Vulkanglas-Schwert (1)
Die Geheimnisse der Schmiedekunst: Die Arenaklinge des Feuers	2.500	500	Eisenerz (6)	Rubin (1)	Altes Schwert (1)		Feuerklinge (1)
Die Geheimnisse der Schmiedekunst: Die Drachenaxt	12.000	2.400	Schwefel (45)	Feuerdrüse (10)	Geflügelte Axt (1)	Diamant (1)	Drachenaxt (1)
Die Geheimnisse der Schmiedekunst: Die Klinge des Schwertmagiers	3.000	600	Stahlbarren (15)	Elixier des Heldenmuts (5)			Klinge des Schwertmagiers (1)

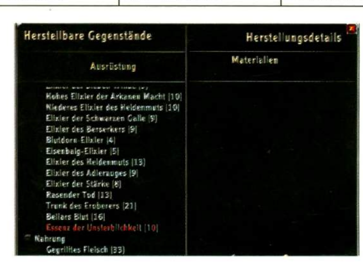
Name	Kaufpreis	Verkaufspreis	Zutat 1 (Stückzahl in Klammern)	Zutat 2 (Stückzahl in Klammern)	Zutat 3 (Stückzahl in Klammern)	Zutat 4 (Stückzahl in Klammern)	Ergebnis (Stückzahl in Klammern)
Die Geheimnisse der Schmiedekunst: Die Meisterklinge	3.400	680	Bidenhänder (1)	Elixier der Stärke (2)			Meisterklinge (1)
Die Geheimnisse des Erzes: Der Streitkolben	3.000	600	Magisches Erz (8)	Goldklumpen (4)	Streitkolben (1)		Erzgeschmiedeter Streitkolben (1)
Die Geheimnisse des Erzes: Die Bartaxt	11.000	2.200	Magisches Erz (8)	Stahlbarren (6)	Bartaxt (1)		Erzgeschmiedete Bartaxt (1)
Die Geheimnisse des Erzes: Geschmeide	3.750	750	Magisches Erz (2)	Rubin (1)			Erz-Amulett (1)
Die Kultur der Silbersee-Orks: Die Armschienen des Schamanen	2.000	400	Eisenerz (24)	Rubin (1)	Niederes Elixier des Adlerauges (4)		Armschienen des Schamanen (1)
Die Kunst des Krieges: Feuerpfeile	1.550	310	Pfeil (100)	Federn eines wilden Scavengers (1)			Feuerpfeil (100)
Die Pflege und Restauration von Antiquitäten	3.600	720	Magisches Erz (2)	Goldklumpen (4)	Stahlbarren (12)	Teile einer antiken Armbrust (2)	Antike Armbrust (1)
Exotische Waffen: Die Minecrawler-Armbrust	2.200	440	Minecrawler-Mandibeln (20)	Obsidian (8)			Minecrawler-Armbrust (1)
Geächtete Waffen: Sägezahnbolzen	2.900	580	Bolzen (25)	Federn eines wilden Scavengers (1)			Sägezahnbolzen (25)
Vis Vilas: Baelithai	nicht käuflich, Fundgegenstand		Kriegspfeil (100)	Rotes Erz (1)	Federn eines urzeitlichen Scavengers (1)		Baelith (100)
Wahre Kunst: Setarrifische Tuchrüstung	1.500	300	Setarrifische Seide (10)	Diamant (2)	Rubin (2)	Smaragd (2)	Setarrifische Tuchrüstung (1)
Werkzeuge der Ordnung: Lurkerbolzen	2.950	590	Schwerer Bolzen (25)	Lurkerkrallen (1)	Federn eines wilden Scavengers (1)		Lurkerbolzen (25)
Xardas' Notizen: Geätzte Runen	nicht käuflich, Fundgegenstand		Myrtanischer Lederkürass (1)	Dunkles Erz (20)	Essenz des Schmerzes (13)	Quintessenz des Leids (2)	Runengeätzter Myrtanischer Lederkürass (1)
Xardas' Notizen: Runische Gravuren, Teil I	nicht käuflich, Fundgegenstand		Myrtanischer Plattenpanzer (1)	Dunkles Erz (20)	Essenz des Schmerzes (13)	Quintessenz des Zorns (2)	Runengravierter Myrtanischer Plattenpanzer (1)
Xardas' Notizen: Runische Gravuren, Teil II	nicht käuflich, Fundgegenstand		Myrtanischer Prunkharnisch (1)	Dunkles Erz (20)	Essenz des Schmerzes (13)	Quintessenz des Grolls (2)	Runengravierter Myrtanischer Prunkharnisch (1)
Xardas' Notizen: Runische Stickereien	nicht käuflich, Fundgegenstand		Myrtanische Kriegsrobe (1)	Dunkles Erz (20)	Essenz des Schmerzes (13)	Quintessenz des Hasses (2)	Runenbestickte Myrtanische Kriegsrobe (1)

Kochrezepte

Name	Kaufpreis	Verkaufspreis	Zutat 1 (Stückzahl in Klammern)	Zutat 2 (Stückzahl in Klammern)	Ergebnis (Stückzahl in Klammern)
Kochrezept für Brackwassersuppe	35	7	Muffiges Fleisch (1)	Knoblauch (3)	Brackwassersuppe (1)
Kochrezept für Feurige Schenkel	40	8	Feuerwaran-Schenkel (1)	Roter Tränenpfeffer (2)	Feuriger Schenkel (1)
Kochrezept für Fleischragout	10	2	Zartes Fleisch (1)	Thymian (1)	Fleischragout (1)
Kochrezept für Fleischwanzenragout	75	15	Wanzenfleisch (2)	Getrocknete Pilze (1)	Fleischwanzenragout (1)
Kochrezept für Gegrilltes Fleisch	nicht käuflich, Fundgegenstand		Sehniges Fleisch (1)		Gegrilltes Fleisch (1)
Kochrezept für Gegrilltes Minecrawler-Fleisch	50	10	Minecrawler-Fleisch (1)		Gegrilltes Minecrawler-Fleisch (1)
Kochrezept für Gegrilltes Wild	25	5	Wildbret (1)	Knoblauch (1)	Gegrilltes Wild (1)
Kochrezept für Schattenläufer-Steak	45	9	Schattenläuferfleisch (1)	Roter Tränenpfeffer (1)	Schattenläufer-Steak (1)
Kochrezept für Stewarker Schmortopf	20	4	Saftiges Fleisch (1)	Saurer Apfel (1)	Stewarker Schmortopf (1)



◀ Feurig | Im späteren Verlauf können Sie mächtige magische Waffen herstellen.



◀ Alchemist | Starke Elixiere erfordern oft ausgefallene Zutaten und das richtige Behältnis.

Die Händler von Argaan

In Argaan bieten viele Händler ihre Waren an – mit unserer Liste behalten Sie den Überblick, was es wo zu welchem Preis zu kaufen gibt.

Text: Daniel Rückleben



▲ In **Gothic 4** haben die Händler rund um die Uhr geöffnet. Unrealistisch, aber praktisch für Sie.

Süd-Stewark

Name	Preis	Effekt/Zweck
Ulfrich		
Rune der vier Winde	500	Schnellere Fortbewegung
Bauchige Phiole	35	Handwerksgegenstand
Ampulle	15	Handwerksgegenstand
Phiole	20	Handwerksgegenstand
Armschienen des Lehrlings	100	+7 Mana, +2 Magiekraft
Rezept für das Niedere Elixier des Heldenmuts	1.200	Handwerksgegenstand
Gravierte Phiole	30	Handwerksgegenstand
Hanfbandagen	1	+100 Lebensenergie
Gurke	2	+10 Lebensenergie
Niederes Elixier der Stärke	250	+40 Ausdauerregeneration (30 Sek.), +5 Nahkampfkraft (60 Sek.)
Knospendes Ogerblatt	25	Handwerksgegenstand
Dämonenkäppchen	20	Handwerksgegenstand
Geschliffene Phiole	25	Handwerksgegenstand
Knospende Heilpflanze	15	Handwerksgegenstand
Murdra		
Geringer Ausdauertrank	130	+60 Ausdauer
Bauchige Phiole	35	Handwerksgegenstand
Messingring	50	+5 Magiekraft
Rezept für Fleischragout	10	Handwerksgegenstand
Fackel	3	Handwerksgegenstand
Karotte	2	+8 Lebensenergie
Hanfbandagen	1	+100 Lebensenergie
Sehniges Fleisch	5	Handwerksgegenstand
Apfel	2	+5 Lebensenergie
Phiole	2	Handwerksgegenstand
Geringer Manatrank	130	+60 Mana
Geringer Heiltrank	100	+60 Lebensenergie
Pfeil	1	Munition

Nord-Stewark

Name	Preis	Effekt/Zweck
Ingor		
Getrocknete Kräuter	20	Handwerksgegenstand
Apfel	2	+5 Lebensenergie
Gurke	2	+10 Lebensenergie
Geringer Ausdauertrank	130	+60 Ausdauer
Fleischragout	4	+14 Lebensenergie
Saurer Apfel	4	+10 Lebensenergie
Worgan		
Rezept für Geringe Heiltränke	250	Handwerksgegenstand
Rezept für Nachtaugenelixier	50	Handwerksgegenstand
Ampulle	15	Handwerksgegenstand
Bleiglas-Phiole	35	Handwerksgegenstand
Leuchtendes Amulett	50	+4 Mana, +1 Manaregeneration
Bauchige Phiole	35	Handwerksgegenstand
Gravierte Phiole	30	Handwerksgegenstand
Geschliffene Phiole	25	Handwerksgegenstand
Phiole	20	Handwerksgegenstand
Dämonenkäppchen	20	Handwerksgegenstand
Sonnenbeere	15	Handwerksgegenstand
Knospende Manapflanze	20	Handwerksgegenstand
Knospende Heilpflanze	15	Handwerksgegenstand
Niederes Elixier des Adlerauges	250	+40 Lebensregeneration (30 Sek.), +40 Manaregeneration (30 Sek.), +3 Fernkampfkraft (60 Sek.)
Steinhaut-Elixier	100	+50 Rüstung (60 Sek.), +30 Lebensenergieregeneration (30 Sek.)
Niederes Elixier der Stärke	250	+40 Ausdauerregeneration (30 Sek.), +5 Nahkampfkraft (60 Sek.)

Name	Preis	Effekt/Zweck
Geringer Manatrank	130	+60 Mana
Geringer Heiltrank	100	+60 Lebensenergie
Geringer Ausdauertrank	130	+60 Ausdauer
Rhonda		
Altes Schwert	10	10 Nahkampfkraft (Einhänder)
Bauplan: Die Arenaklinge des Feuers	2.500	Handwerksgegenstand
Bemalter Schild	150	25 Rüstung, +1 Lebensenergieregeneration, +1 Fernkraft
Bauplan: Das Vulkanglas-Schwert	1.750	Handwerksgegenstand
Lederhelm	100	20 Rüstung, +2 Ausdauerregeneration
Morgenstern	75	15 Nahkampfkraft
Rabenschnabel	100	16 Nahkampfkraft
Kohle	50	Handwerksgegenstand
Eisenerz	20	Handwerksgegenstand
Runder Holzschild	150	20 Rüstung
Elgan		
Lederhelm	100	20 Rüstung, +2 Ausdauerregeneration
Rezept für das Niedere Elixier des Heldenmuts	1.200	Handwerksgegenstand
Fackel	3	Ausrüstung
Phiole	20	Handwerksgegenstand
Hanfbandagen	1	+100 Lebensenergie
Getrocknete Kräuter	20	Handwerksgegenstand
Geringer Heiltrank	100	+60 Lebensenergie
Brot	2	+7 Lebensenergie
Rubin	400	Handwerksgegenstand
Pfeil	1	Munition
Saurer Apfel	4	+10 Lebensenergie
Hirbo		
Getrocknete Kräuter	20	Handwerksgegenstand
Apfel	2	+5 Lebensenergie
Brot	2	+7 Lebensenergie
Saftiges Fleisch	2	Handwerksgegenstand
Gewürze	10	Handwerksgegenstand
Saurer Apfel	4	+10 Lebensenergie
Gerrick		
Molerat-Armschienen	200	+2 Fernkampfkraft, +1 Lebensregeneration
Wolkenleserring	200	+7 Magiekraft, +5 Mana
Sternenamulett	2.000	+15 Lebensenergie, +10 Mana, +10 Rüstung, +4 Magiekraft, +2 Manaregeneration, +1 Lebensenergieregeneration
Zauber: Beißende Kälte	60	27 Schaden, 35% Verlangsamung (10 Sek.)
Zauber: Schinden	60	18 Schaden, Elektrisiert (4 Sek.)
Zauber: Wildes Feuer	60	22 Schaden, 15 Schaden (4 Sek.)
Elixier der Dunklen Tränen	250	+60 Manaregeneration (30 Sek.), +6 Magiekraft (60 Sek.), -20 Rüstung (60 Sek.)
Orkzahn-Talisman	175	+7 Mana
Goblin-Armschienen	75	+15 Lebensenergie, +4 Mana, +2 Lebensenergieregeneration, +2 Magiekraft

Dschungel

Name	Preis	Effekt/Zweck
Jabo		
Rune des Erdbebens	7.500	Flächenschaden
Rune der Schnellen Hand	4.350	Zeitlupeneffekt
Gravierte Phiole	30	Handwerksgegenstand
Phiole	20	Handwerksgegenstand
Große Manapflanze	165	Handwerksgegenstand
Gereifte Heilpflanze	150	Handwerksgegenstand
Drachenorchidee	60	Handwerksgegenstand
Dschungelkraut	55	Handwerksgegenstand
Scavenger-Federn	10	Handwerksgegenstand
Pfeil	1	Munition
Bauplan: Pflege und Restauration von Antiquitäten	3.600	Handwerksgegenstand
Bauplan: Geschmeide	3.750	Handwerksgegenstand
Bauplan: Stahl	1.750	Handwerksgegenstand
Zauber: Inferno	250	141 Flächenschaden, 38 Schaden (4 Sek.)
Zauber: Sturm der Qualen	250	70 Schaden, Elektrisiert (4 Sek.)
Zauber: Starre	250	117 Schaden, Einfrieren (15 Sek.)
Harnisch des Behüters	4.500	120 Rüstung, +45 Lebensenergie, +20 Ausdauer, +5 Lebensenergieregeneration, +5 Ausdauerregeneration, +4 Nahkampfkraft

Burg Silbersee

Name	Preis	Effekt/Zweck
Welgard		
Bauplan: Lurkerbolzen	2.950	Handwerksgegenstand
Bauplan: Meisterklinge	3.400	Handwerksgegenstand
Eichenschild	250	30 Rüstung, +8 Mana, +3 Magiekraft
Langschwert	275	20 Nahkampfkraft, +10 Ausdauer
Bauplan: Die Armschienen des Schamanen	2.000	Handwerksgegenstand
Rezept für das Niedere Elixier der Stärke	650	Handwerksgegenstand
Stewarker Lederharnisch	2.000	50 Rüstung, +15 Lebensenergie, +15 Mana, +5 Lebensenergieregeneration, +2 Fernkampfkraft
Stewarker Plattenpanzer	2.000	75 Rüstung, +25 Lebensenergie, +3 Ausdauerregeneration, +2 Lebensenergieregeneration
Stewarker Gelehrtenrobe	2.000	25 Rüstung, +25 Mana, +6 Manaregeneration, +4 Lebensenergieregeneration, +4 Magiekraft
Stewarker Schaller	200	25 Rüstung, +5 Mana, +2 Nahkampfkraft
Pfeil	1	Munition
Stewark-Schild	150	50 Rüstung, +8 Lebensenergie
Stahlbarren	75	Handwerksgegenstand

Henkersaxt	250	29 Nahkampfkraft
Streitkolben	275	22 Nahkampfkraft
Ritterschwert	250	27 Nahkampfkraft, +15 Ausdauer
Kohle	50	Handwerksgegenstand
Eisenerz	20	Handwerksgegenstand
Bauplan: Stahl	1.750	Handwerksgegenstand
Gunda		
Rezept für Ausdauertränke	750	Handwerksgegenstand
Fackel	3	Ausrüstung
Wolkenleserring	200	+7 Magiekraft, +5 Mana
Rezept für Heiltränke	600	Handwerksgegenstand
Rezept für Gegrilltes Wild	25	Handwerksgegenstand
Jagdpfeil	3	+4 Fernkampfkraft
Kriegsbogen	200	17 Fernkampfkraft
Scavenger-Federn	10	Handwerksgegenstand
Wildbret	8	Handwerksgegenstand
Knoblauch	2	Handwerksgegenstand
Bauchige Phiole	35	Handwerksgegenstand
Ampulle	15	Handwerksgegenstand
Gravierte Phiole	30	Handwerksgegenstand
Phiole	20	Handwerksgegenstand
Geschliffene Phiole	25	Handwerksgegenstand
Bleiglas-Phiole	35	Handwerksgegenstand
Wanzenfleisch	5	Handwerksgegenstand
Rubinapfel	4	+12 Lebensenergie
Ausdauertrank	300	+100 Ausdauer
Manatrank	300	+100 Mana
Heiltrank	200	+100 Lebensenergie
Hanfbandagen	1	+100 Lebensenergie
Rune des Erdstoßes	2.500	Flächenschaden
Sternenamulett	2.000	+15 Lebensenergie, +10 Mana, +10 Rüstung, +4 Magiekraft, +2 Manaregeneration, +1 Lebensenergieregeneration
Zweiköpfiges Amulett	150	+20 Rüstung, +15 Lebensenergie, +15 Ausdauer, +15 Mana

Sumpf

Name	Preis	Effekt/Zweck
Mama Hooqua		
Bauplan: Moorwespenpfeile	3.650	Handwerksgegenstand
Armschienen des Dickichts	200	+15 Lebensenergie, +15 Mana, +4 Fernkampfkraft, +2 Lebensenergieregeneration
Insignie des Duellanten	500	+15 Rüstung, +4 Nahkampfkraft, +4 Fernkampfkraft, +3 Manaregeneration
Arkaner Ring	250	+15 Mana, +15 Magiekraft
Eichenherzring	5.100	+20 Rüstung, +15 Lebensenergie, +5 Nahkampfkraft, +1 Lebensenergieregeneration
Rezept für das Elixier der Arkanen Macht	1.450	Handwerksgegenstand
Rezept für das Elixier des Heldenmuts	1.800	Handwerksgegenstand
Rezept für Starke Manatränke	1.500	Handwerksgegenstand
Ampulle	15	Handwerksgegenstand
Bauchige Phiole	35	Handwerksgegenstand
Bleiglas-Phiole	35	Handwerksgegenstand
Gravierte Phiole	30	Handwerksgegenstand
Geschliffene Phiole	25	Handwerksgegenstand
Leinenbandagen	5	+250 Lebensenergie
Süßwurz	6	+17 Lebensenergie
Phiole	20	Handwerksgegenstand
Knoblauch	2	Handwerksgegenstand
Ogerblatt	45	Handwerksgegenstand
Manapflanze	30	Handwerksgegenstand
Heilpflanze	25	Handwerksgegenstand
Starker Ausdauertrank	600	+140 Ausdauer
Starker Manatrank	600	+140 Mana
Starker Heiltrank	450	+140 Lebensenergie
Elixier des Adlerauges	500	+60 Manaregeneration (30 Sek.), +50 Lebensenergieregeneration (30 Sek.), +8 Fernkampfkraft (60 Sek.)
Elixier der Arkanen Macht	500	+90 Manaregeneration (30 Sek.), +9 Magiekraft (60 Sek.)
Elixier der Stärke	500	+60 Rüstung (60 Sek.), +50 Lebensenergieregeneration (30 Sek.), +8 Nahkampfkraft (60 Sek.)
Elixier des Heldenmuts	550	+60 Lebensenergieregeneration (30 Sek.), +40 Rüstung (60 Sek.), +6 Nahkampfkraft (60 Sek.), +6 Fernkampfkraft (60 Sek.), +6 Magiekraft (60 Sek.)
Rezept für Brackwassersuppe	35	Handwerksgegenstand
Borran		
Rezept für das Elixier des Heldenmuts	1.800	Handwerksgegenstand
Hanfbandagen	1	+100 Lebensenergie
Heiltrank	200	+100 Lebensenergie
Rune des Erdstoßes	2.500	Flächenschaden
Bauplan: Sägezahnbolzen	2.900	Handwerksgegenstand
Langschild	400	65 Rüstung, +2 Ausdauerregeneration
Kriegshammer	500	33 Nahkampfkraft
Handaxt	425	23 Nahkampfkraft
Schwarzwasser-Armbrust	3.800	24 Fernkraft, +10 Lebensenergie, +10 Mana, +6 Magiekraft, +3 Manaregeneration
Scavenger-Federn	10	Handwerksgegenstand
Pfeil	1	Munition
Rezept für Starke Heiltränke	1.250	Handwerksgegenstand
Bauplan: Stahl	1.750	Handwerksgegenstand
Bauplan: Die Klinge des Schwertmagiers	3.000	Handwerksgegenstand
Zauber: Todesblitz	175	30 Schaden, Elektrisiert (4 Sek.)
Fackel	3	Handwerksgegenstand
Lederner Kammhelm	225	35 Rüstung, +4 Fernkampfkraft, +1 Manaregeneration

Armschienen der Genesung	500	+15 Lebensenergie, +2 Lebensenergieregeneration
Keule des Häuptlings	50	13 Nahkampfkraft
Goblinschild	325	45 Rüstung, +15 Ausdauer, +8 Lebensenergie, +4 Nahkampfkraft, +1 Lebensregeneration
Blutfliegen-Armschienen	300	+10 Rüstung, +8 Lebensenergie, +8 Mana, +3 Ausdauerregeneration, +3 Nahkampfkraft, +3 Fernkampfkraft, +2 Lebensenergieregeneration
Waldläuferring	200	+10 Rüstung, +5 Fernkampfkraft
Jagdpfeil	3	+4 Fernkampfkraft

Kloster

Name	Preis	Effekt/Zweck
Caldar		
Sense	15	6 Nahkampfkraft
Bleiglas-Phiole	35	Handwerksgegenstand
Geschliffene Phiole	25	Handwerksgegenstand
Bauchige Phiole	35	Handwerksgegenstand
Korshaan-Schild	800	75 Rüstung, +25 Ausdauer, +15 Lebensenergie
Streithammer	475	24 Nahkampfkraft
Knochenbogen	4.000	28 Fernkampfkraft, +20 Lebensenergie, +2 Lebensenergieregeneration
Ring der Weitsicht	4.350	+30 Rüstung, +20 Lebensenergie, +20 Mana, +8 Fernkampfkraft, +3 Nahkampfkraft, +3 Magiekraft
Scavenger-Federn	10	Handwerksgegenstand
Pfeil	1	Munition
Bauplan: Pflege und Restauration von Antiquitäten	3.600	Handwerksgegenstand
Bauplan: Geschmeide	3.750	Handwerksgegenstand
Bauplan: Stahl	1.750	Handwerksgegenstand
Zauber: Inferno	250	141 Flächenschaden, 38 Schaden (4 Sek.)
Zauber: Sturm der Qualen	250	70 Schaden, Elektrisiert (4 Sek.)
Zauber: Starre	250	117 Schaden, Einfrieren (15 Sek.)
Harnisch des Behüters	4.500	120 Rüstung, +45 Lebensenergie, +20 Ausdauer, +5 Lebensenergieregeneration, +5 Ausdauerregeneration, +4 Nahkampfkraft
Lederpanzer des Jägers	4.500	90 Rüstung, +25 Lebensenergie, +25 Mana, +5 Fernkampfkraft, +4 Manaregeneration, +3 Lebensenergieregeneration
Robe des Aspiranten	4.500	50 Rüstung, +55 Mana, +10 Manaregeneration, +5 Magiekraft
Fackel	3	Ausrüstung
Gravierte Phiole	30	Handwerksgegenstand
Phiole	20	Handwerksgegenstand
Setarrifischer Nasenhelm	2.800	40 Rüstung, +10 Mana, +5 Fernkampfkraft
Rezept für feurige Schenkel	40	Handwerksgegenstand

Leinenbandagen	5	+250 Lebensenergie
Jagdpfeil	3	+4 Fernkampfkraft
Starker Ausdauertrank	600	+140 Ausdauer
Starker Manatrank	600	+140 Mana
Starker Heiltrank	450	+140 Lebensenergie
Muffiges Fleisch	4	Handwerksgegenstand
Roter Tränenpfeffer	2	Handwerksgegenstand
Knoblauch	2	Handwerksgegenstand
Bauplan: Die Drachenaxt	12.000	Handwerksgegenstand

Setarrifisches Flüchtlingslager

Name	Preis	Effekt/Zweck
Thor		
Bartaxt	175	17 Nahkampfkraft
Streitkolben	275	22 Nahkampfkraft
Geflügelte Axt	600	43 Nahkampfkraft
Schwefel	250	Handwerksgegenstand
Runde des Erdbebens	7.500	Flächenschaden
Rune der Sieben Winde	5.200	Schnellere Fortbewegung
Rezept für das Elixier der Wirbelnden Hand	4.250	Handwerksgegenstand
Rezept für das Eisenbalg-Elixier	2.250	Handwerksgegenstand
Rezept für Mächtige Ausdauertränke	3.850	Handwerksgegenstand
Rezept für Mächtige Manatränke	3.850	Handwerksgegenstand
Obsidian-Armschienen	600	+20 Lebensenergie, +7 Nahkampfkraft, +2 Lebensenergieregeneration
Langspitzschild	475	45 Rüstung, +5 Magiekraft
Lurker-Talisman	500	+20 Lebensenergie, +4 Nahkampfkraft, +3 Ausdauerregeneration
Ring des Hohepriesters	900	+22 Magiekraft, +20 Mana, +2 Manaregeneration
Wallbrecher	600	35 Nahkampfkraft, +30 Ausdauer, +7 Fernkampfkraft
Vollstrecker-Armbrust	4.750	30 Fernkampfkraft, +20 Mana, +7 Magiekraft, +4 Manaregeneration
Urzeit-Scavenger-Federn	45	Handwerksgegenstand
Scavenger-Federn	10	Handwerksgegenstand
Pfeil	1	Munition
Jagdpfeil	3	+4 Fernkampfkraft
Rezept für feurige Schenkel	40	Handwerksgegenstand
Rezept für Schattenläufer-Steak	45	Handwerksgegenstand
Rezept für Mächtige Heiltränke	3.500	Handwerksgegenstand
Fackel	3	Ausrüstung
Bauchige Phiole	35	Handwerksgegenstand
Bleiglas-Phiole	35	Handwerksgegenstand
Gravierte Phiole	30	Handwerksgegenstand
Geschliffene Phiole	25	Handwerksgegenstand
Phiole	20	Handwerksgegenstand
Leinenbandagen	5	+250 Lebensenergie

Rezept für gegrilltes Minecrawler-Fleisch	50	Handwerksgegenstand
Knoblauch	2	Handwerksgegenstand
Roter Tränenpfeffer	2	Handwerksgegenstand
Schattenläuferfleisch	12	Handwerksgegenstand
Dschungelkraut	55	Handwerksgegenstand
Potenter Ausdauertrank	1.050	+200 Ausdauer
Potenter Manatrank	1.050	+200 Mana
Potenter Heiltrank	800	+200 Lebensenergie
Setarrifische Kriegshaube	3.150	20 Rüstung, +15 Mana, +8 Magiekraft, +7 Manaregeneration
Kriegspfeil	1	+10 Fernkampfkraft
Handaxt	425	23 Nahkampfkraft
Kohle	50	Handwerksgegenstand
Eisenerz	20	Handwerksgegenstand

Thorniara

Name	Preis	Effekt/Zweck
Haggir		
Bauplan: Drachentöter-Bolzen	9.500	Handwerksgegenstand
Verstärkte Lederne Beckenhaube	2.250	60 Rüstung, +10 Fernkampfkraft
Urzeit-Scavenger-Feder	45	Handwerksgegenstand
Pfeil	1	Munition
Jagdpfeil	3	+4 Fernkampfkraft
Bauplan: Die Drachenaxt	12.000	Handwerksgegenstand
Fackel	3	Ausrüstung
Thorniarischer Schild	1.750	100 Rüstung, +30 Lebensenergie, +30 Ausdauer
Stahlbarren	75	Handwerksgegenstand
Erzgeschmiedete Bartaxt	2.100	37 Nahkampfkraft, +10 Lebensenergie, +10 Ausdauer, +2 Lebensenergieregeneration
Kriegspfeil	1	+10 Fernkampfkraft
Thom		
Mächtiger Ausdauertrank	1.750	+350 Ausdauer
Bleiglas-Phiole	35	Handwerksgegenstand
Bauchige Phiole	35	Handwerksgegenstand
Rezept für das Hohe Elixier des Adlerauges	4.200	Handwerksgegenstand
Rezept für das Hohe Elixier des Heldenmuts	4.600	Handwerksgegenstand
Rezept für das Hohe Elixier der Stärke	4.250	Handwerksgegenstand
Zauber: Starre	250	188 Schaden, Einfrieren (15 Sek.)
Zauber: Inferno	250	225 Flächenschaden, 60 Schaden (4 Sek.)
Zauber: Sturm der Qualen	250	113 Schaden, Kettenblitz (4 Sek.)
Gravierte Phiole	30	Handwerksgegenstand
Geschliffene Phiole	25	Handwerksgegenstand
Seidenbandagen	30	+500 Lebensenergie
Mächtiger Manatrank	1.750	+350 Mana
Mächtiger Heiltrank	1.500	+350 Lebensenergie
Drachenorchidee	60	Handwerksgegenstand
Dschungelkraut	55	Handwerksgegenstand
Fliegenpilz	140	Handwerksgegenstand
Kronstöckel	225	Handwerksgegenstand
Gereiftes Ogerblatt	175	Handwerksgegenstand
Große Manapflanze	165	Handwerksgegenstand
Gereifte Heilpflanze	150	Handwerksgegenstand
Phiole	20	Handwerksgegenstand
Rigo		
Rune des Erdbebens	7.500	Flächenschaden
Rezept für das Elixier der Wirbelnden Hand	4.250	Handwerksgegenstand
Bauanleitung: Die Bartaxt	11.000	Handwerksgegenstand
Rezept für das Hohe Elixier der Arkanen Macht	4.300	Handwerksgegenstand
Roter Tränenpfeffer	2	Handwerksgegenstand
Knoblauch	2	Handwerksgegenstand
Gewürze	10	Handwerksgegenstand
Getrocknete Pilze	8	Handwerksgegenstand
Rotbeeren	14	+25 Lebensenergie
Rote Paprika	14	+26 Lebensenergie
Cera		
Mächtiger Ausdauertrank	1.750	+350 Ausdauer
Rezept für das Elixier der Wirbelnden Hand	4.250	Handwerksgegenstand
Bauchige Phiole	35	Handwerksgegenstand
Bleiglas-Phiole	35	Handwerksgegenstand
Hohes Elixier des Adlerauges	1.350	+100 Manaregeneration (30 Sek.), +70 Lebensenergieregeneration (30 Sek.), +18 Fernkampfkraft (60 Sek.)
Hohes Elixier der Stärke	1.250	+120 Rüstung (60 Sek.), +80 Lebensenergieregeneration (30 Sek.), +14 Nahkampfkraft (60 Sek.)
Hohes Elixier der Arkanen Macht	1.475	+140 Manaregeneration (30 Sek.), +15 Magiekraft (60 Sek.)
Essenz der Unsterblichkeit	2.250	+300 Rüstung (60 Sek.), +120 Lebensenergieregeneration (30 Sek.), -8 Nahkampfkraft (60 Sek.), -8 Fernkampfkraft (60 Sek.), -8 Magiekraft (60 Sek.)
Zauber: Sturm der Qualen	250	113 Schaden, Kettenblitz (4 Sek.)
Zauber: Inferno	250	225 Flächenschaden, 60 Schaden (4 Sek.)
Zauber: Starre	250	188 Schaden, Einfrieren (15 Sek.)
Fackel	3	Ausrüstung
Gravierte Phiole	30	Handwerksgegenstand
Geschliffene Phiole	25	Handwerksgegenstand
Phiole	20	Handwerksgegenstand
Seidenbandagen	30	+500 Lebensenergie
Getrocknete Pilze	8	Handwerksgegenstand
Gegrillter Hähnchenschenkel	16	+25 Lebensenergie
Rote Paprika	14	+26 Lebensenergie
Mächtiger Manatrank	1.750	+350 Mana
Mächtiger Heiltrank	1.500	+350 Lebensenergie
Kriegspfeil	1	+10 Fernkampfkraft

KICKSTARTER-SPECIAL

Ist Crowdfunding die Zukunft der PC-Spiele-Entwicklung? Wir klären auf und stellen die wichtigsten Projekte vor!



Fotos: Kickstarter

KICKSTARTER – Spielt doch einfach, was ihr wollt!

Text: Katharina Trautvetter

Von „backer" bis „pledges". Wir untersuchen das Phänomen Kickstarter.

Am 28. April 2009 ging der Internet-Dienst kickstarter.com online, der mittlerweile zu einem Synonym für Crowdfunding (Schwarmfinanzierung) im Internet geworden ist. Crowdfunding bedeutet, dass ein kreatives Team oder eine einzelne Person ihre Geschäftsidee durch eine Vielzahl von Personen finanziell unterstützen lässt. Vor allem in der Indie- und Künstlerszene bekommt das Konzept großen Zuspruch, doch auch darüber hinaus erobert es ein immer größeres Publikum.

Kickstarter ist weder die erste noch die einzige Plattform, die einen Crowdfunding-Service im Internet anbietet. Dabei setzen einzelne Seiten verschiedene Schwerpunkte. IndieGogog.com, der Urvater (seit Januar 2008 online), konzentriert sich seit 2010 nur noch auf die Filmsparte, ulule.com bemüht sich um geringe Kosten und Benutzerfreundlichkeit. Kickstarter zeichnet sich vor allem durch seine Vielseitigkeit aus. Nicht nur Spiele werden hier vorgestellt, auch Musik, Essen und Mode gehören zu den 13 Kategorien. Es gilt also mitunter zu entscheiden, welcher Service für welches Projekt am geeignetsten ist. Teilweise sammeln die Unternehmen auch parallel auf verschiedenen Seiten oder suchen auf ihren eigenen Homepages nach weiteren Investoren.

Wie funktioniert Crowdfunding?

Die Entwickler inserieren ihr Projekt (engl. „project") auf einer der Crowdfunding-Plattformen. Manche Projekte sind noch im Konzeptstadium, für viele geht es aber darum, ein bereits vorfinanziertes oder privat gestemmtes Vorhaben zum Abschluss bringen zu können. Dazu setzen sich die Entwickler ein bestimmtes finanzielles Ziel, das in einem vorgegebenen Zeitrahmen erreicht werden soll. Danach haben potenzielle Unterstützer (engl. backer) die Möglichkeit, die Finanzierung des Projekts mit einer ausgewählten Summe

In 8 Schritten zum Investor

1 PROJEKT AUSWÄHLEN
Um spannende Projekte zu finden, können Sie die Analyse-Seite kicktraq.com nutzen, Pressestimmen beobachten oder direkt auf kickstarter.com suchen.

2 EIN PROJEKT UNTERSTÜTZEN
Haben Sie ein interessantes Projekt gefunden, führt Sie der Button „Back This Project" auf der jeweiligen Präsentationsseite zum nächsten Schritt.

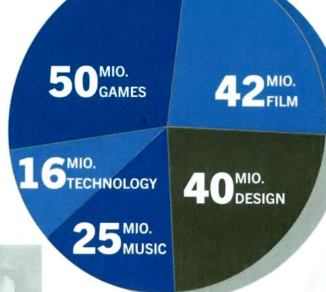
3 BETRAG UND BELOHNUNG
Auf der Folgeseite legen Sie den Betrag fest und wählen gleichzeitig eine der Belohnungen aus. Drücken Sie danach den Button „Continue to next step".

4 IHR KONTO BEI KICKSTARTER
Sie werden nun um eine Anmeldung oder Registrierung bei kickstarter.com gebeten. Ein Konto ist also zwingend erforderlich! Auch müssen Sie volljährig sein.

Dahin fließen die Spenden

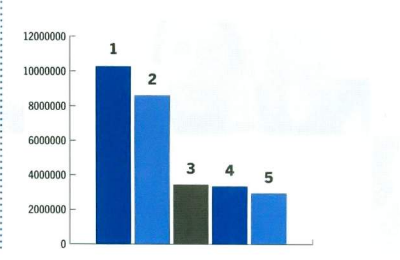
Auf kickstarter.com rollt der Rubel mittlerweile vor allem für Brett- und Videospiele.

Noch im Januar 2012 wurden lediglich 100.000 Dollar in Spiele investiert. Seit Februar stiegen die Spenden beträchlich an. Im Mai waren es weit über 250.000 Dollar. Längst haben Spiele die anderen Sparten überflügelt. Über 50 Mio. Dollar wurden insgesamt ausgegeben. Die Summe macht das enorme Potenzial von Crowdfunding deutlich.



Die 5 erfolgreichsten Projekte

1 Pebble: E-Paper Watch for iPhone and Android – Armbanduhr (mit anpassbarem Grafikdisplay) $ 10.266.845
2 OUYA: A New Kind of Video Game Console – Spielkonsole $ 8.596.475
3 Project Eternity – Rollenspiel $ 3.986.929
4 Reaper Miniatures Bones: An Evolution of Gaming Miniatures – Spielfiguren $ 3.429.236



(engl. pledge) zu unterstützen. Kickstarter oder ulule nutzen dabei ein Alles-oder-nichts-Modell, bei dem die Projekt-Starter die Spenden nur erhalten, wenn die ausgeschriebene Summe erreicht wird. Wenn nicht, behalten die Spender ihr Geld, die Realisierung des Projekts ist dadurch mitunter gescheitert. Anders bei IndiGoGo oder 8-bitFunding, wo das Geld sofort überwiesen wird und dem Projekt – erfolgreich oder nicht – zugutekommt.
Umsonst ist der Service selten. Kickstarter behält bei erfolgreicher Finanzierung des Projekts eine Vermittlungsgebühr in Höhe von 5 % der gesammelten Summe ein. Sind Zahlungsdienste wie Paypal oder Amazon Payments beteiligt, erheben auch sie eine Gebühr von 2–5 % der gespendeten Summe.

Warum sollte man spenden?

Die Projekt-Starter überschlagen sich mit kreativen Belohnungsideen, um potenzielle Spender zu locken. „Man muss dafür sorgen, dass Investoren den Titel spielen können, ohne dafür viel Geld ausgeben zu müssen. Das ist das wichtigste Kriterium für die meisten Backer", weiß Kickstarters Community Managerin Cinty Au. Ansonsten ist vom T-Shirt über Namensnennung in den Credits bis hin zum Abendessen mit den Entwicklern alles dabei. Auch ohne Aussicht auf Rewards gibt es gute Gründe, backer zu werden und Projekten, die für die Publisher zu risikoreich erscheinen, eine Chance zu geben. Schließlich investieren Sie in genau das Produkt, das Sie wollen, und verschaffen sich so ein Mitspracherecht.
Es sind vor allem kleinere Unternehmen aus der Indie-Szene, die das Crowdfunding für sich entdecken und von diesem Trend profitieren. Brettspiele, Adventures oder Retro-Games sind für die meisten Publisher uninteressant. Trotzdem scheint es genügend Interessenten zu geben, die bereit sind, diesen „Exoten" mit privatem Kapital auf die Sprünge zu helfen. Frühe Projekte wie die **Cthulu Saves the World enhanced version** für PC und Xbox 360 von Zeboyd Games gaben sich noch bescheiden mit einem Ziel von 3.000 Dollar zufrieden. Erreicht wurden am 16. Februar 2011 knapp 7.000. Doch das sind Peanuts gegenüber den Spendensummen, die mittlerweile lockergemacht werden.

> **„Kickstarter ist ein Segen für die Indie-Szene"**
>
> Die Entwickler von Double Fine Adventure auf kickstarter.com

Ein Tag im Februar

Die Wende für die Spiele-Sparte kam mit dem Arbeitstitel „Double Fine Adventure". Initiator war Gamedesign-Legende Tim Schafer, der für Kulttitel wie **Grim Fandango, Day of the Tentacle** oder **Brütal Legend** verantwortlich war. Allerdings lagen seine Erfolge schon einige Jahre zurück, weshalb er und sein Team Schwierigkeiten hatten, für sein neuestes Adventure die nötigen finanziellen Mittel aufzutreiben. Daher wagte er den Schritt

5 ZAHLUNGSMETHODE
Die Zahlung bei Kickstarter-US erfolgt über Amazon Payments, wofür Sie auf Amazon ein Konto benötigen. Bei der UK-Version reicht die Kreditkarte.

6 WARTEN AUF DEN STICHTAG
Solange das Projekt läuft, können Sie noch jederzeit Änderungen an Ihrem Spendenbetrag vornehmen oder komplett von Ihrer Spende zurücktreten.

7a DAS PROJEKT SCHEITERT
Egal wie knapp das Projekt sein finanzielles Ziel verfehlt, wenn es nicht die volle veranschlagte Summe erreicht, ist es gescheitert und Sie behalten Ihr Geld.

7b ERFOLGREICH ABGESCHLOSSENE PROJEKTE
Wenn das Projekt erfolgreich ist, wird der von Ihnen festgelegte Spendenbetrag von Ihrem Konto abgebucht.

8 WARTEN AUF DAS PRODUKT
Wenn Sie genug für eine Belohnung gespendet haben, erreichen Sie wahrscheinlich schon bald erste Rewards. Danach heißt es: warten auf das fertige Produkt.



FAQ: DIE TOP-5 RECHTSFRAGEN BEANTWORTET

In Deutschland gibt es bisher keine spezifische Gesetzesregelung zum Crowdfunding. Dennoch gibt es einige Regelungen zu allgemeinen Geschäftsabläufen, die auch beim Crowdfunding Anwendung finden können.

Kann man Spenden zurückfordern? Nutzt das Unternehmen die gespendete Summe nicht für den veranschlagten Zweck, kann die Spende zurückverlangt werden. Das ist allerdings ein umständlicher und langwieriger Prozess und lohnt bei Kleinbeträgen mitunter nicht.

Gibt es ein Widerrufsrecht? Sofern nicht anders vereinbart, nur wenn der Unterstützer eine Privatperson ist und eine Belohnung in Form einer Waren- oder Dienstleistung erhalten hat. Dann gilt das 14-tägige Widerrufsrecht ab dem Erhalt der Belohnung.

Was passiert, wenn das Unternehmen in die Insolvenz geht? Insolvenzgläubiger erhalten nach Einforderung der gespendeten Summe durchschnittlich nur noch 5 Prozent des ursprünglichen Betrags.

Sind die Spenden steuerpflichtig? Spendenbeträge unter 20.000 Euro sind in Deutschland steuerfrei.

Gibt es eine Gewähr für die Belohnungen? Ab einem gewissen Wert der Belohnung wird aus der „Spende" ein Kaufvertrag. Die Belohnungen können dann eingefordert werden und besitzen sogar zwei Jahre Garantie.

6 Fakten über Kickstarter

46 Angestellte hat das Unternehmen Kickstarter. Das Büro der Firma befindet sich in der Lower Eastside in New York.

43,7% Beträgt derzeit die durchschnittliche Erfolgsrate für Projekte aller Kategorien. Tanz-Projekte haben mit 70 % die höchste Erfolgsrate.

603.543 Followers auf Twitter. Dazu kommen bisher 392.954 „Gefällt mir"-Angaben auf Facebook.

15 Projekte haben bisher die Millionengrenze geknackt. Angeführt wird die Tabelle von der Spiele-Kategorie mit acht Projekten, gefolgt von Technologie mit drei Projekten.

32.324 Projekte konnten bisher erfolgreich finanziert werden, davon sind 9.357 Musik-Projekte und 1.108 Spiele-Projekte.



351 mio$ So viel wurde bisher erfolgreich in Projekte aller Kategorien investiert. Spiele liegen mit ca. 66 Mio. knapp hinter Video & Film.

und ließ sich die fehlenden Summen über kickstarter.com finanzieren. 400.000 Dollar waren als Ziel veranschlagt, unglaubliche 3.336.371 Dollar kamen bis zum Stichtag am 13.03.2012 zusammen. Bereits am 09. Februar wurde Geschichte geschrieben, als das Inserat nur 24 Stunden nach dem Launch als zweite Kickstarter-Initiative die Millionengrenze überschritt. Bis heute ist es das fünfterfolgreichste Projekt überhaupt. Spitzenreiter ist allerdings Pebble, eine intelligente Armbanduhr mit einem E-Paper-Display, die über Bluetooth 4.0 mit einem Smartphone verbunden werden kann und so beispielsweise per Alarm über eingehende Anrufe informiert. Auf Platz zwei ist die speziell für Android entwickelte Konsole Ouya, gefolgt von dem Rollenspiel-Vorhaben **Project Eternity** vom amerikanischen Entwicklerstudio Obsidian Entertainment, bekannt für Titel wie **Neverwinter Nights 2** oder **Fallout: New Vegas**. Platz vier sicherten sich die Miniaturfiguren Reaper Miniatures Bones: An Evolution of Gaming Miniatures.

Publisherfreie Zone?

Die Projekt-Initiatoren und Befürworter des neuen Trends loben vor allem dessen Potenzial, Entwickler und Konsumenten stärker zusammenzuschweißen. Spender können direkt ohne Zwischenschaltung eines kommerziell orientierten Publishers Einfluss auf die Projekte nehmen. „Wir müssen keine Kompromisse mit Herstellern eingehen. Wir treffen alle Entscheidungen bezüglich der Entwicklung und der Vermarktung des Spiels selbst. Und noch wichtiger: wir müssen uns dafür nur vor unseren Fans verantworten!", begründen die Entwickler von **Project Eternity** ihre Entscheidung, ihr Projekt durch Kickstarter finanzieren zu lassen. Das klingt nach einem Lala-Wunderland sowohl für Entwickler, die so ihre Visionen verwirklichen können, als auch für zahlende Konsumenten, die die Spiele bekommen, die sie wirklich wollen. Es wirft allerdings auch einige Fragen auf: Können die Dienste nicht ausgenutzt werden, damit sich Unternehmen oder Privatpersonen in die eigene Tasche wirtschaften? Und kann sich die neue Massenwirksamkeit nicht auch negativ auf das ursprüngliche Konzept auswirken? Erneut ist **Project Eternity** symptomatisch: Ein nicht genannter Publisher trat an den Entwickler heran und wollte sich das Projekt nach erfolgreicher Finanzierung samt allen Rechten unter den Nagel reißen. Glücklicherweise widerstand Obsidian Entertainment dem Angebot. Doch der Reiz für Publisher (oder auch Entwickler), sich Spieletitel durch Crowdfunding vorfinanzieren zu lassen, schwebt bedrohlich über der neu gewonnenen Freiheit. Auch andere Aspekte können die Liberalisierung des Spielemarkts bald wieder wie eine Utopie aussehen lassen. „Selbst wenn wir mehrere tausend Leute auftreiben, die uns Geld geben, stellt sich immer noch die Frage: Wird unser Projekt überhaupt gelingen?", so Jesse Schell, Initiator des Low-Budget-Spielprojekts **Puzzle Clubhouse** gegenüber Gamasutra. Apropos Masse: Das Spenden bleibt mit einem gewissen Risiko behaftet und je professioneller ein Projekt aufgemacht ist und je mehr andere bereits gespendet haben, desto sicherer fühlen sich potenzielle Spender. Kann das nicht dazu führen, dass kleinere Projekte in den Schatten der Spendenmagneten geraten?

Kicking it Forward

Um es Neulingen einfacher zu machen, wurde die Initiative „Kicking it Forward" ins Leben gerufen. Dabei verpflichten sich erfolgreiche Projektstarter, 5 % ihrer eigenen Gewinne in ein neues Projekt ihrer Wahl zu investieren. Auch rührt manch bekannter Spielemacher für sein Lieblingsprojekt die Werbetrommel. So begeisterte sich **Minecraft**-Erfinder Markus „Notch" Persson auf Twitter für das Echtzeitstrategiespiel **Planetary Annihilation** (2,2 Millionen US-Dollar Supportgelder). Das legt natürlich auch den Verdacht nahe, dass prominente Entwickler nicht nur mehr öffentliche Aufmerksamkeit bekommen, sondern auch auf einen größeren Spendenzufluss aus ihrem Bekanntenkreis zählen dürfen, der dem Spendenbarometer kräftig Auftrieb verleiht.

Es läuft aber auch anders: Cliff Bleszinski – Mitschöpfer der **Unreal**- und **Gears of War**-Serien – lobte das Rennspiel **Distance**, das sein Ziel wahrscheinlich nur sehr knapp oder gar nicht erreichen wird. Eine Garantie dafür, dass ein Projekt Erfolg haben wird, egal ob durch die Spieleprominenz gefördert oder nicht, gibt es nicht. Die Erfolgsrate liegt derzeit bei 44 %. Sie entscheiden, ob Sie ein Projekt für unterstützungswürdig halten, Sie bestimmen, was Sie spielen!

Die Spiele-Hits von morgen

Text: Felix Schütz

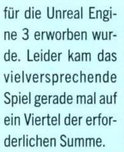
Immer mehr Entwickler nutzen Kickstarter, um ihre Projekte zu finanzieren. Darunter motivierte Newcomer und Indie-Teams, aber auch große Studios, bei denen erfahrene Spieldesigner die kreativen Fäden ziehen. Auf diesen Seiten stellen wir eine Auswahl besonders spannender Spielprojekte vor, die auf Kickstarter beworben und größtenteils schon finanziert wurden – darunter herrlich verlockende Rollenspiele, aber auch feine Strategietitel, Space-Sims und natürlich Adventures. Welche davon interessieren Sie besonders, über welche Titel wollen Sie mehr erfahren? Schreiben Sie uns! Schicken Sie einfach eine Mail an unsere Schwesterzeitschrift PC Games (redaktion@pcgames.de). Denn in diesem Heft werden wir die Berichterstattung über Kickstarter-Spiele wie gewohnt fortsetzen.

Nexus 2: The Gods Awaken

Nexus 2: The Gods Awaken markiert einen traurigen Tiefpunkt in der jüngeren Kickstarter-Geschichte. Das Spiel hat Großartiges versprochen, sein Finanzierungsziel wurde jedoch nicht ansatzweise erreicht. **Nexus 2** sollte eine Fortsetzung zu **Nexus: The Jupiter Incident** (Wertung: 82 in PC Games 12/04) werden. Auch diesmal sollte der Spieler wieder eine kleine Flotte sicher durchs All kommandieren. Die Entwickler versprachen taktische Tiefe, dichte Atmosphäre, ein tolles Mittendrin-Gefühl, dazu Top-Grafik, für die eine Lizenz für die Unreal Engine 3 erworben wurde. Leider kam das vielversprechende Spiel gerade mal auf ein Viertel der erforderlichen Summe.

Info: www.mwent.hu

NEXUS 2: THE GODS AWAKEN
Ziel $ 650.000
Erreicht $ 161.831
Aktion am 28.10.12 beendet – erfolglos!





Das erste Nexus war ein feines Sci-Fi-Taktikspiel. Ein zweiter Teil hätte uns brennend interessiert!

M.O.R.E.

Ein polnisches Team hat sich ehrgeizige Ziele gesteckt: Ihr Erstlingswerk **M.O.R.E.** soll ein Nachfolger zu **Master of Orion 2** werden. In dem 4X-Strategiespiel führt der Spieler eine von 20 Alien-Spezies an, um die zufallsgenerierte Galaxis zu erobern. Genretypisch wird man Planeten besiedeln, die Bevölkerung verwalten und Wirtschaftskreisläufe aufbauen. Dazu stehen Handel und Diplomatie auf dem Plan, während man über Forschungsbäume neue Technologien entwickelt. Zusätzlich wird der Spieler Schiffe zusammenstellen und diese in rundenbasierteKämpfe schicken. Geplanter Release: Winter 2013

Info: www.morethegame.com/

M.O.R.E.
Erreicht $ 90.925
Ziel $ 50.000
Aktion am 28.10.12 erfolgreich beendet.



Optisch trist, doch inhaltlich verlockend: **M.O.R.E.** verspricht 4X-Strategie für Profis.

Planetary Annihilation

Der Geist von Total Annihilation lebt weiter: Planetary Annihilation verspricht knackige Echtzeitstrategie im riesigen Maßstab.

PLANETARY ANNIHILATION

Bei Uber Entertainment arbeiten erfahrene Entwickler. Manche waren an **Supreme Commander** und **Total Annihilation** beteiligt, andere wirkten an **Command & Conquer**-Titeln und **Demigod** mit. Dieses geballte Wissen soll nun in das Sci-Fi-Strategiespiel **Planetary Annihilation** einfließen. Das Besondere daran: Anstelle flacher, abgesteckter Maps kommandiert man seine Truppe hier über Planeten, Asteroiden und ganze Sternensysteme hinweg. Eine freie Kamera mit flexibler Zoomfunktion erlaubt es, einen Feldzug auf vielen Planeten gleichzeitig zu führen. Dabei findet alles in einer vollständigen 3D-Umgebung statt. Einheiten kann man beispielsweise von einem Planeten hoch zu einem Mond beordern, um dort Rohstoffe zu ernten oder Abwehrstellungen zu errichten, während auf einem Nachbarplaneten eine Schlacht tobt. Damit das Navigieren und Kommandieren im dreidimensionalen Raum nicht zu kompliziert wird, haben sich die Entwickler einige Interface-Kniffe überlegt – so soll man mehrere Fenster zuschalten können, um verschiedene Planeten und Einheiten gleichzeitig im Blick zu haben. Die Engine entwirft alle Welten per Zufallsgenerator, dazu sind umfangreiche Modding-Tools geplant. Bislang ist das Spiel stark auf Multiplayer ausgelegt, man wird aber auch Skirmish-Partien gegen die KI spielen können. Ob auch eine Solo-Kampagne enthalten ist, wollen die Entwickler noch nicht verraten, ausgeschlossen ist es aber nicht – immerhin hat das Projekt mehr als doppelt so viele Kickstarter-Spenden eingespielt als Uber Entertainment erhofft hatte. Grafisch wirkt das Spiel nur zweckmäßig, die Engine soll aber sehr viele Einheiten darstellen können und eine raffinierte Netzwerktechnk bieten, durch die auch lagfreie Mehrspielermatches mit bis zu 40 Spielern möglich sein sollen. Geplanter Release: Juli 2013.

Info: http://planetaryannihilation.com



PLANETARY ANNIHILATION
Erreicht $ 2.229.344
Ziel $ 900.000
Aktion am 14.9.12 erfolgreich beendet.

Obwohl optisch eher schlicht gehalten, versprechen die Entwickler eine robuste, ausgereifte Technik für **Planetary Annihilation.**

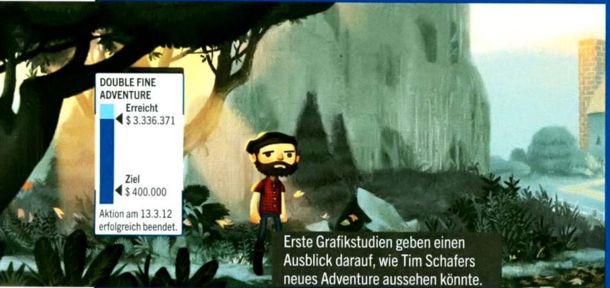
Project GODUS

PROJECT GODUS
Ziel £ 450.000
Erreicht £ 173.773
Aktion läuft bis 21.12.2012

Nach Tim Schafer, Charles Cecil, Brian Fargo und vielen anderen Kult-Entwicklern hat sich auch Peter Molyneux mit dem Kickstarter-Konzept angefreundet: Gemeinsam mit seinem britischen Indie-Team 22cans bittet der berühmte Designer um Spenden für sein neues Spiel **Project GODUS**. Das soll nicht weniger als der Quasi-Nachfolger des Klassikers **Populous** werden, das Molyneux 1989 bei Bullfrog entwickelt hatte. Auch in **GODUS** wird der Spieler die Landschaft nach Belieben verformen, die Naturgewalten beeinflussen und Untertanen verwalten. Auch Elemente von anderen Molyneux-Werken – vor allem **Dungeon Keeper** und **Black & White** – sollen ihren Weg ins Spiel finden. **GODUS** wird eine Einzelspielerkampagne und Multiplayermodi umfassen. Releasetermin: September 2013

Info: http://22cans.com

Double Fine Adventure



Erste Grafikstudien geben einen Ausblick darauf, wie Tim Schafers neues Adventure aussehen könnte.

Mit diesem Projekt trat Double Fine, das Team rund um Kult-Designer Tim Schafer (**Psychonauts, Grim Fandango, Day of the Tentacle**), einen wunderbaren Trend los. Anfang 2012 hatte Double Fine mit finanziellen Problemen zu kämpfen. In einem Verzweiflungsakt beschlossen Schafer und sein Team daher, ein altmodisches Adventure-Spiel über Kickstarter zu bewerben und dort um Spenden zu bitten. Die Rechnung ging mehr als auf: Die erhoffte Summe von nur 400.000 US-Dollar war binnen weniger Stunden beisammen, nach einem Tag war es bereits eine Million. Am Ende der Kickstarter-Aktion hatte Double Fine rund 3,3 Millionen Dollar gesammelt und damit ein wichtiges Signal an die gesamte Industrie gesendet. Einen Teil des Geldes nutzt Double Fine dazu, um eine Dokumentation drehen zu lassen, die den Entwicklungsprozess des Point&Click-Adventures begleitet. Der launige Blick hinter die Kulissen wird episodenweise im Netz veröffentlicht. Trotz der Videos ist zum Spiel selbst nur wenig bekannt, außer Grafik- und Technikdemos ist bislang kaum etwas zu sehen, auch einen Namen gibt es noch nicht. Die Geschichte handelt laut Schafer von einem Jungen in einer Sci-Fi-Welt und einem Mädchen aus einem Fantasy-Reich – was immer das auch heißen soll. Da das Adventure unerwartet viele Geldspenden einbrachte und es nun deutlich aufwendiger ausfällt als geplant, kam Double Fine schnell von der Idee ab, das Spiel noch im Oktober 2012 zu veröffentlichen. Erst im nächsten Jahr ist mit einem Ergebnis zu rechnen.

Info: www.doublefine.com

Leisure Suit Larry

Nach Double Fines Erfolg meldete sich auch der Adventure-Entwickler Al Lowe auf Kickstarter zurück – der liebenswerte Mann hat in den den 80er-Jahren die kultige **Leisure Suit Larry**-Reihe erschaffen. Lowes Spiele handeln von einem Schwerenöter, der sich auf die Suche nach seiner Traumfrau begibt. Es folgten mehrere gute Sequels, bis die **Larry**-Marke nach **Yacht nach Liebe** (1996) an andere Entwickler überging, die ihr schwer geschadet haben. Bis heute! Lowe hat sich die Rechte am Originalspiel von 1987 gesichert und werkelt schon seit Oktober 2011 mit seinem Team an einem Remake, inklusive hübscher Comic-Grafik, neuem Interface und Sprachausgabe. Die Neuauflage des ersten **Larry**-Spiels soll im ersten Quartal 2013 erscheinen.

Info: www.replaygamesinc.com



Tex Murphy: Project Fedora

Für das sechste **Tex Murphy**-Adventure arbeiten die Schöpfer der Reihe, Chris Jones (der auch die Hauptfigur mimt) und Aaron Conners, erneut zusammen. Auch **Project Fedora** ist ein interaktiver Film und bietet hübsch produzierte Videos mit echten Darstellern. Das Krimi-Adventure soll auf den Stärken der Vorgänger **Under a Killing Moon**, **The Pandora Directive** und **Overseer** aufbauen und an das Ende des letzten Teils anknüpfen. Die Entwickler versprechen eine spannende Detektivstory in einem dystopischen Sci-Fi-Setting. Manche Entscheidungen des Spielers sollen den Handlungsverlauf und das Ende beeinflussen. Release: Frühestens Sommer 2013.



Info: http://bigfinishgames.com



Baphomets Fluch 5

BAPHOMETS FLUCH 5
Erreicht
$ 771.560
Ziel
$ 400.000
Aktion am 22.9.12 erfolgreich beendet.

George und Nico stürzen sich in ihr fünftes Point&Click-Abenteuer, diesmal wieder in klassischem 2D. Eine Rückbesinnung auf die ersten Teile! Charles Cecil, Schöpfer von Adventure-Klassikern wie **Beneath a Steel Sky** und **Baphomets Fluch**, hat sich in den letzten Jahren vor allem mit iOS- und Android-Umsetzungen seiner früheren Hits über Wasser gehalten. Seit 2011 arbeitet sein Team Revolution Software jedoch auch an **Der Sündenfall**, dem fünften Teil der **Baphomets Fluch**-Reihe. In einem Interview erklärte uns der gut gelaunte Brite: Sein neues Adventure besinnt sich wieder auf den Charme der ersten beiden Teile. Erneut müssen die Helden George Stobbart und Nico Collard einen mystisch angehauchten Kriminalfall in Paris lösen. Das Spiel kombiniert gemalte Hintergründe mit vorgerenderten 3D-Figuren, die dank Zeichentrick-Rendermethoden hübsch mit den Umgebungen harmonieren. Da die Kickstarter-Aktion für Revolution Software überaus erfreulich verlief, kündigte das Team gleich sein nächstes Projekt an: Nach **Der Sündenfall** beginnen die Arbeiten an **Beneath a Steel Sky 2**.

Info: www.revolution.co.uk



Charles Cecil besinnt sich mit **Baphomets Fluch: Der Sündenfall** auf die Stärken der ersten beiden Spiele in der Serie.

Spaceventure

Neben **Larry** feiert noch eine zweite Kult-Reihe aus dem Hause Sierra ihre Rückkehr. **Spaceventure** versteht sich als geistiger Nachfolger zu **Space Quest**. Es handelt sich also um eine völlig neue Marke, doch das Spiel setzt trotzdem auf die Werte des Vorbilds. Kein Wunder, immerhin haben sich mit Scott Murphy und Mark Crowe die beiden Schöpfer der **Space Quest**-Reihe wieder zusammengefunden. Auch ihr neues Adventure **Spaceventure** wird daher ein überdrehtes Sci-Fi-Comic-Abenteuer mit schrägem Humor. Es handelt von dem Weltall-Klempner Ace Hardway und seinem Sidekick Rooter, einer laufenden Werkzeugkiste in Hundeform. Dazu wird man auch Cluck Y'Egger steuern, ein zwei Meter großes Huhn mit Uniform und Brille. Na dann.

Info: http://guysfromandromeda.com





Project Eternity



Obisidian Entertainment genießt einen guten Ruf unter Rollenspielern: **Fallout: New Vegas**, **Alpha Protocol**, **Knights of the Old Republic 2**, **Neverwinter Nights 2**, **Dungeon Siege 3** – allesamt gute Spiele, auch wenn jedes seine eigenen Probleme und Schwächen hatte. Mit **Project Eternity**, Obsidians erstem Crowdfunding-Spiel, wagt das Studio nun erstmals eine radikale Rückbesinnung auf alte Stärken – und damit haben die Entwickler scheinbar den richtigen Riecher bewiesen: **Project Eternity** ist ein klassisches 2D-Partyrollenspiel für den PC, und zwar ganz in der Tradition von **Baldur's Gate**, **Icewind Dale** und **Planescape: Torment**. Obisidian kann dazu auf die richtigen Leute zählen: Unter anderem arbeiten Chris Avellone (Projektleiter von **Planescape: Torment**), Tim Cain (Produzent von **Fallout**) und Josh Sawyer (Lead Designer von **Icewind Dale 2**) an **Project Eternity**. Obsidian entwirft eine völlig neue Fantasywelt mit eigenen Regeln und Gesetzen für das Spiel. Anders als **Baldur's Gate** und Konsorten wird **Project Eternity** also nicht auf dem **Dungeons & Dragons**-Regelwerk basieren. Die Entwickler legen großen Wert auf eine erwachsene, reichhaltige Geschichte, die man in vielen Dialogen erleben und beeinflussen wird. Kämpfe werden in Echtzeit ablaufen, allerdings lässt sich das Geschehen jederzeit pausieren, ähnlich wie in anderen Rollenspielen dieser Machart. Als Grafikmotor kommt die Unity Engine zum Einsatz, allerdings setzt Obsidian auf detailreich gerenderte 2D-Umgebungen statt auf eine komplette 3D-Darstellung. All diese feinen Ideen und Versprechungen haben mehr als 70.000 Rollenspielfans neugierig gemacht: Über Kickstarter kamen so rund 4 Millionen US-Dollar an Spenden zusammen – das ist mehr als das Dreifache der anfangs geplanten Summe und damit ein noch größerer Kickstarter-Erfolg als das Adventure von Double Fine. **Project Eternity** befindet sich derzeit bei Obisidan voll in Entwicklung – als Release ist leider erst das zweite Quartal 2014 angepeilt.

Info: http://eternity.obsidian.net



Dieser Entwurf soll nahe an die optische Qualität der fertigen 2D-Spielgrafik herankommen. **Project Eternity** verwendet die Unity-Engine.

Wasteland 2

WASTELAND 2
Erreicht $ 2.933.252
Ziel $ 900.000
Aktion am 17.4.12 erfolgreich beendet.

Nach dem Erfolg von Double Fine war **Wasteland 2** das zweite Spieleprojekt, das auf Kickstarter eine gewaltige Summe erzielte. Das originale **Wasteland** (1988) gilt als Inspirationsquelle und geistiger Vorgänger der **Fallout**-Reihe. **Wasteland 2** soll darum ganz im Zeichen dieser Spiele stehen. Dazu sind neben Brian Fargo (Gründer von Interplay) weitere erfahrene Leute mit an Bord, die bereits an den früheren Endzeit-Rollenspielen mitgewirkt haben. Beispielsweise wird die Musik erneut von Mark Morgan geschrieben, der bereits in **Fallout 1** und **2** für stimmungsvolle Klänge sorgte. **Wasteland 2** spielt in einer postapokalyptischen Zukunft, in der die Erde sich langsam von den Auswirkungen eines nuklearen Krieges erholt. Das Solo-Rollenspiel setzt auf eine **Fallout**-typische Draufsicht, aus der man eine mehrköpfige Party durch die nukleare Einöde steuert, die einst mal amerikanischer Grund und Boden war. Damit unterscheidet sich das Spiel deutlich von **Fallout 3**, das von Bethesda entwickelt und aus der Ego-Ansicht gespielt wurde. Jedoch all diesen Spielen gemein und auch ein wichtiger Eckpfeiler von **Wasteland 2**: Der Spieler muss im Handlungsverlauf moralische Entscheidungen mit folgenschweren Konsequenzen treffen. Für einen Release peilt das Entwicklerteam Inxile Entertainment den Oktober 2013 an, doch dass dieser recht knappe Termin gehalten werden kann, darf bezweifelt werden.

Info: http://wasteland.inxile-entertainment.com



Wasteland 2 nutzt eine hübsche 3D-Engine, stellt das Geschehen aber klassisch von oben dar.

Shadowrun Returns

SHADOWRUN RETURNS
Erreicht $ 1.836.447
Ziel $ 400.000
Aktion am 29.4.12 erfolgreich beendet.

Nicht mit dem seelenlosen **Shadowrun**-Shooter von 2007 verwechseln! **Shadowrun Returns** wird wieder ein beinhartes Rollenspiel. Mit **Shadowrun Returns** will das Studio Harebrained Schemes an die Erfolge der **Shadowrun**-Rollenspiele aus den 90ern anknüpfen. Könnte klappen, immerhin arbeitet **Shadowrun**-Erfinder Jordan Weisman an dem Projekt. Das Solo-RPG verspricht einen düsteren Mix aus Fantasy und Cyberpunk, eingebettet in eine glaubhafte Welt, in der futuristische Technik und Magie gleichermaßen vorkommen – im Grunde eine Mixtur aus **Blade Runner** und **Der Herr der Ringe**. Das Spiel soll eine anspruchsvolle Geschichte mit vielen Wendungen und Entscheidungen bieten, die man aus Sicht eines selbst erstellten Helden erlebt – Menschen, Elfen, Zwerge, Orks und Trolle stehen dafür zur Wahl. Die Entwickler arbeiten eng mit erfahrenen **Shadowrun**-Autoren zusammen, um möglichst viele Geschichten und Quests in dem Spiel unterzubringen. So wie auch die rundenbasierten, taktischen Kämpfe wird das gesamte Spiel in einem isometrischen 2D-Grafikstil dargestellt. Auch ein Editor ist geplant. Mit einem Release ist jedoch nicht vor Sommer 2013 zu rechnen.

Übrigens: Mit **Shadowrun Online** findet sich derzeit ein ähnliches Projekt auf Kickstarter, das aber als Free2Play-Online-Spiel vom österreichischen Team Cliffhanger Productions entwickelt wird.

Info: http://harebrained-schemes.com



► Noch gibt's keine Screenshots vom Spiel, solche Artworks sollen aber bereits nahe an die geplante Qualität der 2D-Grafik rankommen.

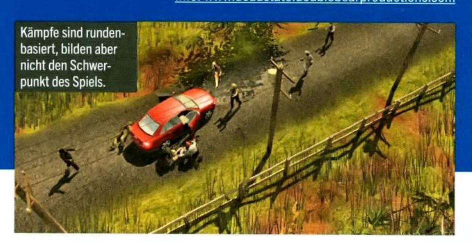
◄ Jordan Weisman und sein Team haben allen Grund zur Freude: Auf Kickstarter kamen 1,8 Millionen US-Dollar zusammen – mehr als das Vierfache der erhofften Summe!

Dead State

DEAD STATE
Erreicht $ 332.635
Ziel $ 150.000
Aktion am 5.7.12 erfolgreich beendet.

Dead State beginnt mit einer Zombie-Apokalypse – eine ausgelutschte Idee, aus der Doublebear Productions aber ein forderndes RPG zaubern will. Der Spieler hat darin die Aufgabe, Überlebende zu einer Gruppe zusammenzuschweißen und einen Schutzbunker zu errichten. Nahrungsknappheit, Krankheiten, sinkende Moral und Angriffe durch Zombies, all das und mehr muss man in den Griff bekommen. Dabei wird man Entscheidungen treffen, die sich stark auf den Spielverlauf auswirken. An dem Solo-RPG arbeitet auch Brian Mitsoda, Autor und Designer von **Vampire: Bloodlines**. Release: Ende 2013.

Info: www.deadstate.doublebearproductions.com



Kämpfe sind rundenbasiert, bilden aber nicht den Schwerpunkt des Spiels.

Sui Generis



Dass sich **Sui Generis** noch früh in Entwicklung befindet, sieht man dem Spiel kaum an. Denn die Entwickler bei Bare Mettle Entertainment – ein kleines Team aus London – haben lange an den eigenen Tools und ihrer Engine gearbeitet, bevor sie sich an die eigentliche Erstellung des Spiels wagten. Schon jetzt sind hübsche, ungeschönte Technik-Videos zu sehen, die einen Helden in einem düsteren Mittelalter-Setting zeigen. In Kämpfen werden die Fechtanimationen dynamisch von der Engine erzeugt, sind also nicht streng vorgegeben – Gegner und Held umkreisen sich im Gefecht, können sogar ins Straucheln geraten. Nun beginnen die Arbeiten an den Inhalten: **Sui Generis** soll eine offene Welt bieten, die man aus der Draufsicht erforscht. Hinweis: Bei Redaktionssschluss (28.11.2012) war noch nicht sicher, ob das spannende Sui Generis sein Finanzierungsziel erreichen wird. Releasetermin: Mai 2014.

Info: http://baremettle.com

Technisch macht das Spiel schon jetzt einen starken Eindruck.

SUI GENERIS
Ziel £ 150.000
Erreicht £ 136.000
Aktion läuft bis 29.11.2012

Grim Dawn

GRIM DAWN
Erreicht $ 537.515
Ziel $ 280.000
Aktion am 18.5.12 erfolgreich beendet.

Man muss nur einen flüchtigen Blick auf **Grim Dawn** werfen, um eine gewisse Handschrift zu erkennen: Das Spiel erinnert stark an das feine Action-RPG **Titan Quest**. Und tatsächlich: **Grim Dawn** wird von Crate Entertainment entwickelt, ein Indie-Studio, das sich nach der Schließung von Iron Lore Entertainment im Jahr 2008 neu zusammenschloss. Ein Jahr später kaufte Crate die eigene Engine von seinem ehemaligen Arbeitgeber zurück, sodass **Grim Dawn** nun vollständig auf dem Technikgerüst von **Titan Quest** basiert. Das merkt man auch am Interface: Benutzerführung, Inventar, Charakterbogen, das alles gleicht dem geistigen Quasi-Vorgänger wie ein Ei dem anderen. Inhaltlich soll **Grim Dawn** aber deutlich mehr bieten: Crate verspricht ein düsteres Hack & Slay in einer viktorianisch angehauchten Fantasy-Welt, die man offline, aber auch kooperativ mit Freunden erforschen darf. Fünf Klassen beziehungsweise deren Talentbäume lassen sich frei miteinander kombinieren, was viele Freiheiten erlaubt, während man 75 Charakterstufen aufsteigt. Zerstörbare Umgebungen, Wettereffekte und wuchtige Kampfanimationen sollen für Stimmung sorgen. Natürlich wird der Spieler mit zufallsgenerierter Beute überschüttet, auch ein Handwerkssystem ist geplant. Quests und Dialoge sollen zudem einige Entscheidungsmöglichkeiten bieten. Interessant: Schon 2009 – deutlich vor dem Kickstarter-Trend – setzte Crate auf Crowdfunding, denn auf der offiziellen Website konnte man das Spiel schon vorab kaufen und damit die Entwicklung mitfinanzieren.

Info: www.grimdawn.com



Sehr hübsch: Die verbesserte **Titan Quest**-Engine bietet neue Zerstörungs- und Wettereffekte und stellt viele Gegner gleichzeitig dar.

Shaker

SHAKER
Ziel $ 1.000.000
Erreicht $ 244.932
Aktion am 23.10.12 abgebrochen.

Shaker war als Party-RPG aus der Ego-Sicht konzipiert. Die Idee dahinter stammt von Tom Hall (Gründungsmitglied von id Software,) und Brenda Brathwaite (arbeitete an **Wizardry**- und **Jagged Alliance**-Titeln). In **Shaker** sollte man die Rolle von James Connelly übernehmen, einem Zeitreisenden, der in die Vergangenheit geschickt wird. Dort sollte er den Verlauf der Geschichte ändern. Trotz der Ego-Ansicht wollten die Entwickler rundenbasierte, taktische Kämpfe bieten. Doch aus all dem wird nichts: Nachdem sich abzeichnete, dass **Shaker** kaum Unterstützung auf Kickstarter finden würde, stampften die Entwickler Loot Drop das Projekt kurzerhand ein.

Info: http://lootdrop.com



NICHT! FINANZIERT

The Banner Saga

THE BANNER SAGA
Erreicht 723.000 $
Ziel 100.000 $
Aktion am 20.4.12 erfolgreich beendet.

Das amerikanische Entwicklerteam Stoic besteht zwar nur aus drei Leuten, doch das schmälert deren Ambitionen nicht: **The Banner Saga** soll eine epische Trilogie werden, die in einer rauen Wikinger-Fantasy-Welt angesiedelt ist. Stoic verspricht eine erwachsene Story voller Entscheidungen, die sich per Savegame-Import über alle drei Episoden hinweg auswirken sollen. Zunächst arbeitet Stoic aber nur am ersten Kapitel, das in der ersten Jahreshälfte 2013 erscheinen soll. Neben einer dichten Handlung und Rollenspielelementen soll **The Banner Saga** auch mit seinem Kampfsystem überzeugen: Gefechte laufen rundenbasiert auf einem 2D-Gitterfeld ab, wo man einige handverlesene Einheiten gegen die Feinde antreten lässt. Interessant: Unter dem Titel **The Banner Saga: Factions** wird das Kampfsystem bereits diesen Winter als frei erhältlicher, eigenständig lauffähiger Mehrspielertitel veröffentlicht. Wer das Spiel auf Kickstarter unterstützt hat, kann **Factions** bereits in der Beta-Version ausprobieren.

Info: http://stoicstudio.com



Thorvalla

THORVALLA
Ziel
$ 1.00.000
Erreicht
$ 41.500
Aktion läuft bis 19.12.12

Nun also auch Guido Henkel: Der bekannte, deutsche Spieldesigner (wirkte unter anderem an **Das Schwarze Auge**-Rollenspielen und **Planescape: Torment** mit) hat ein frisches RPG-Projekt in der Mache und bittet auf Kickstarter um reichlich Spenden. **Thorvalla** ist als Solo-Rollenspiel in einem nordischen Setting geplant. Rundenbasierte Kämpfe, Party-Management mit einem komplexen Skill-System, Multiple-Choice-Dialoge und eine mächtige Story sollen vor allem Hardcore-Rollenspieler glücklich machen. Als Grafikmotor kommt die Unity 3D-Engine zum Einsatz, die 2D-Hintergründe mit 3D-Figuren kombiniert – Spielszenen gibt's allerdings noch nicht. Ob das Projekt überhaupt zustande kommt, ist mehr als fraglich: Bei Redaktionssschluss (28.11.2012) hatte **Thorvalla** innerhalb von 10 Tagen gerade mal 41.500 US-Dollar gesammelt – angesichts des stolzen Ziels von 1.000.000 Dollar eine herbe Enttäuschung. Ob Henkel noch eine andere Quellen aufbringen kann, sollte die Kickstarter-Aktion misslingen? Zu wünschen wäre es ihm – denn sein Projekt klingt spannend!

Info: http://thorvalla.com

Erste Charakterskizzen geben einen Vorgeschmack auf das raue, nordische Setting, das Guido Henkel in seinem **Thorvalla** umsetzen will.

Hero-U

HERO-U
Erreicht
£ 409.150
Ziel
£ 400.000
Aktion am 20.11.12 erfolgreich beendet.

Wie bei so vielen Kickstarter-Projekten stecken auch hinter **Hero-U** ein paar erfahrene Köpfe: Lori und Corey Cole. Das Duo hat 1989 die beliebte **Quest for Glory**-Reihe erfunden, welche bis 1998 fortgesetzt wurde. Auf Kickstarter meldeten sich die beiden nun mit einem neuen Projekt zurück: **Hero-U** wird ein Fantasy-Spiel, das viele Aspekte der **Quest for Glory**-Titel zurückbringen und vereinen will. Die Entwickler vermixen klassische Adventure-Elemente wie umfangreiche Dialoge, Rätsel und aufwendige Charakterinteraktion mit typischen Rollenspieltugenden – umfangreiches Erkunden, Entscheidungen, Charakterwerte und rundenbasierte Kämpfe sind ebenso ein Teil von **Hero-U**. Grafisch wirkt das bunte 2D-Spiel noch sehr schlicht, die Entwickler begründen das mit ihrem kleinen Team und den Kosten, die man möglichst gering halten will. Release: Oktober 2013.

Info: http://www.hero-u.net

Hero-U kombiniert das Gameplay eines Adventures mit Rollenspiel-Elementen.

Star Citizen

STAR CITIZEN
Erreicht
$ 2.134.347
(nur Kickstarter)
Ziel
$ 500.000
(nur Kickstarter)
Aktion am 19.11.12 erfolgreich beendet.

Schon letzten Monat haben wir Chris Roberts' neues Weltraum-Epos ausführlich vorgestellt. Der **Wing Commander**-Schöpfer meldet sich mit **Star Citizen** nach langer Abwesenheit zurück und verspricht das, was er immer verspricht: einen grafischen Quantensprung, diesmal dank Cryengine 3 und einer kompromisslosen Ausrichtung auf High-End-PCs. Spielerisch erinnert das Spiel an **Privateer**: Man betreibt Handel, erledigt Aufträge, verbessert sein Schiff und liefert sich Kämpfe mit feindlichen Schiffen, alles eingebettet in ein lebendiges Online-Universum. Auch eine aufwendige Einzelspielerkampagne ist geplant. **Star Citizen** kann man nicht nur über Kickstarter, sondern auch über Roberts' Website mit Spenden unterstützen – beides zusammen führte zu einem beeindruckenden Ergebnis: Unglaubliche 6.238.563 US-Dollar (davon mehr als 2 Millionen nur über Kickstarter) sind mittlerweile zusammengekommen! Das macht **Star Citizen** zum erfolgreichsten Spendenaufruf in der Geschichte der Computerspiele. Ein überdeutliches Signal dafür, dass der PC-Markt reif ist für eine neue Hardcore-Space-Simulation – und der Beweis dafür, dass die großen Publisher hier eine wichtige Zielgruppe jahrelang verpennt haben. Glückwunsch, Herr Roberts!

Info: www.robertsspaceindustries.com



Star Citizen wird speziell für High-End-PCs entwickelt – die CryEngine 3 sorgt schon jetzt in ersten Tech-Demos für beeindruckende Szenen.

Elite: Dangerous

Unter der Leitung von David Braben, einem der Erfinder von **Elite** (1984), arbeitet Frontier Developments bereits seit Jahren an einem Nachfolger der kultigen Space-Simulation. Auch **Elite: Dangerous** soll eine gewaltige, zufallsberechnete Galaxie bieten, in der die Spieler totale Entscheidungsfreiheit genießen – vom Händler und Rohstoffsammler bis hin zum Jäger oder Piraten kann der Spieler in viele Cockpit-Rollen schlüpfen. Geplanter Release: März 2014

Info: www.frontier.co.uk



Ähnlich wie **Star Citizen** spricht das zufallsgenerierte **Elite: Dangerous** vor allem Hardcore-Fans von Space-Simulatoren an.



KONSOLENECKE

Wir präsentieren aktuelle Spiele-Hits für Xbox 360 und PlayStation 3!

▼ Gute Maus, böse Maus: Mit dem grünen Verdünner löscht Micky Gegner und Architektur aus (links), mit der blauen Farbe malt er sie hingegen bunt an.

Disney Micky Epic: Die Macht der 2

Genre: Action-Adventure | Entwickler: Junction Point | Hersteller: Disney

Text: Thorsten Küchler

Es ist zum Mäusemelken: Design-Fehler vergällen den Spaß am Comicabenteuer!

Warren Spector hat ein Markenzeichen: Seit dem genialen **Deus Ex** drehen sich die Werke der Entwicklerlegende vor allem darum, den Spieler vor Entscheidungen zu stellen, ihm möglichst viele Freiheiten zu lassen. Auch Spectors neuestes Spiel, **Micky Epic: Die Macht der 2**, folgt diesem Konzept! Das Action-Adventure um den weltberühmten Cartoon-Nager verbindet Familienunterhaltung mit moralischen Untertönen sowie einer innovativen Spielmechanik. Und doch ist es mehr **Verblendung** als **Sendung mit der Maus** – wie wir beim Durchzocken der Konsolenfassung erfahren mussten. Die Story dreht sich (wie im Wii-exklusiven Vorgänger) um seltsame Geschehnisse im sogenannten Wasteland: Dieses Paralleluniversum beherbergt all die Zeichentrickfiguren, die es nicht zu Weltruhm brachten und deshalb in Vergessenheit gerieten. Die Handlung um Micky Maus und seinen Kumpel, den Hasen Oswald, wird mit herzallerliebsten Comicsequenzen erzählt – mal trällern die Helden ein Ohrwurm-Liedchen, mal schmunzelt man über charmante Slapstick-Einlagen. Auch spielerisch wirkt das epische Abenteuer zu Beginn noch pfiffig und unterhaltsam: Der Spieler turnt entweder mit einem KI- oder einem menschlichen Koop-Kollegen (siehe Kasten oben rechts) durch wunderschöne Zeichentrick-Levels, löst



Fantastisch gezeichnete Trickfilm-Videos (teils sogar mit Gesang!) erzählen die kindgerechte Handlung.

Im Shop kauft man Upgrades und neue Kostüme – etwa einen leuchtenden **Tron**-Anzug für Oswald.

Der Koop-Modus

Egal ob man alleine spielt oder einen menschlichen Kollegen an seiner Seite hat – hier ist Teamwork gefragt.

Die beiden Helden haben grundverschiedene Talente – und müssen so zwangsweise zusammenarbeiten, um weiterzukommen. Während Micky mit seinem Pinsel die Levelarchitektur verändern kann, schwingt Oswald eine Fernbedienung. Letztere schließt elektrische Türen kurz und programmiert Roboter um. Durch seine Schlappohren eignet sich Oswald zudem prima als lebender Helikopter: Micky hängt sich dann an die Hinterläufe seines Kumpels und segelt mit ihm über weite Abgründe hinweg.

Kooperative Kämpfe
Micky ist der offensivere der beiden Helden und greift Gegner mit seinem magischen Pinsel an. Oswald unterstützt den Mäuserich, indem er eine schützende Elektrokuppel aktiviert oder Widersacher unter Strom setzt und sie so kurzzeitig erstarren lässt.



Interaktion mit der Umgebung
Einige Türen lassen sich nur öffnen, indem Oswald sie mit seiner Fernbedienung bearbeitet – zu dumm, dass die garstige KI oft den Dienst verweigert.

▲ Immer wenn Oswald eine der Partner-Aktionen ausführen kann, erscheint ein entsprechendes Symbol über dem Kopf des Comic-Hasen.

Altmodischer Mehrspielermodus
Wer keine Lust auf den eigensinnigen KI-Oswald hat, der kann sich einen menschlichen Mitspieler suchen – allerdings funktioniert der Koop nur im Splitscreen, Online-Funktionen fehlen. Das ist ärgerlich, denn die verkleinerten Bildausschnitte machen das Geschehen unübersichtlich.

Rätsel, meistert Sprungpassagen und bekämpft skurrile Comicmonster. Dabei steht immer Mickys magischer Pinsel im Mittelpunkt: Auf Knopfdruck malt die Farbkanone entweder Gegner sowie Levelbauten an oder aber sie löscht sie einfach per Verdünner aus. Als Spieler steht man also immer vor der moralischen Wahl: Will ich das Königreich beschädigen oder will ich es in eine blühende Landschaft verwandeln? Und auch die Quests lassen sich stets auf mehrere Arten lösen. So kann man selbst Bossgegner nicht nur plump zerstören, sondern sie auf schonende Art und Weise zur Aufgabe bewegen.

Vor der Kür kommt die Pflicht

So toll all die Ideen des Spiels auch sein mögen, handwerkliche Stümperei lässt **Epic Micky 2** ins Genre-Mittelfeld abrutschen. Besonders die KB („Künstliche Blödheit") von Oswald bringt einen in Verbindung mit einigen unklaren Aufgabenstellungen regelmäßig in Rage. Es ist uns ein Rätsel, wie die eher junge Disney-Zielgruppe bis zum Abspann des Spiels gelangen soll. Zudem sind Steuerung und Kollisionsabfrage für ein Spiel, das so viele Hüpfeinlagen bietet, arg unpräzise. Also machen wir es im Sinne von Spector und entscheiden uns – und zwar gegen eine Empfehlung, sein Spiel zu kaufen.

Infos zum Spiel



PREIS	Ca. € 60,-
USK-FREIGABE	Ab 6 Jahren
TERMIN	06.12.2012
SPRACHE/TEXT	Mehrsprachig/Mehrsprachig
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nö!

Thorsten meint

„Da bekommen selbst Vegetarier Lust auf Hasenbraten!"

Mein Vorurteil ▸ Den Vorgänger habe ich auf der Wii durchgespielt und ihn bis auf die Kameraführung wirklich gemocht. Jetzt sollte doch alles in Butter sein …

So süß dieser kleine Oswald auch sein mag, er hat mich mit seinen Marotten regelmäßig auf die Palme gebracht: Mal rennt Mister Schlappohr sinnlos im Kreis herum, mal weigert er sich beharrlich, einen Schalter zu betätigen. Spielt man mit einem Splitscreen-Partner, so fallen diese Kritikpunkte natürlich weg – ein großartiges Erlebnis ist **Micky Epic 2** aber auch im altmodischen Mehrspielermodus nicht. Zu hakelig sind die Sprungeinlagen, zu schwammig die Missionsbeschreibungen, zu kurz die Hauptstory. Wirklich ein Jammer, denn die Cartoon-Mär hätte mit ihrer herrlichen Inszenierung und der tollen Pinselmechanik locker das Zeug zum Hit gehabt: Man möchte Warren Spectors neuestes Werk förmlich in den Arm nehmen und knuddeln– aber es stößt einen immer wieder grundlos weg. Und ob die PC-Version all das besser und runder macht? Sehr unwahrscheinlich.

Wertung

PRO
- Wunderschöner Cartoon-Look
- Charmante Story und viele knuffige Disney-Charaktere
- Tolle, innovative Spielmechanik

CONTRA
- Schlimmer KI-Partner
- Splitscreen-Modus unübersichtlich
- Miese Spielerführung

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
69	71



Möchten Sie den Schwierigkeitsgrad erhöhen? Dann deaktivieren Sie in den Spielmenüs sämtliche Fahrhilfen und schließen Sie einen ordentlichen Lenkrad-Controller an!

Forza Horizon

Genre: Rennspiel | Entwickler: Turn 10/Playground Games | Hersteller: Microsoft

Text: Udo Crnjak/Marc Brehme

Der neue Spross der **Forza**-Reihe ist der große Star am Racer-Horizont! Wir beleuchten für Sie den motorisierten Ausflug in die freie Wildbahn.

Das Rennspiel-Genre ist mittlerweile so vielfältig wie kaum ein anderer Bereich in der Welt der Videospiele. Fans haben die Wahl zwischen reinen Vollblut-Simulationen, Rallye- und Arcade-Racern. Das gemeinsame Kind von Turn 10 und Playground Games wurde **Forza Horizon** getauft und bringt ein bisschen von allem mit ins heimische Wohn- oder Zockerzimmer.

Offene Rennspielwelt

Was **Forza Horizon** in erster Linie von seinem „großen Bruder“ **Forza Motorsport 4** unterscheidet, ist das Open-World-Konzept. Sie können mit Ihrer PS-Schleuder durch eine fiktive Version des US-Bundesstaates Colorado heizen. Die Entwickler haben bei der Gestaltung der Landschaft viele Elemente eingebaut, die man dort auch in der Realität vorfindet: Canyons, kleine Bergarbeiterstadt, kurvige Bergstraßen, Highways, ein paar Geysire und jede Menge Verkehr. Es gibt sogar einen Tag-Nacht-Wechsel. Wirklich sehr stimmungsvoll! Wer jetzt Bedenken hat, dass das freie Erkunden schnell langweilig wird, den können wir beruhigen. Sie stolpern in regelmäßigen Abständen über kleine Streckenposten, an denen Sie sogenannte Festival-Rennen starten können. Denn der Karriere-Modus ist in das sogenannte Horizon-Festival eingebettet. PS-Junkies aus allen Teilen des Landes sind eingeladen, um im **Forza**-Colorado ordentlich abzufeiern und natürlich jede Menge Rennen zu fahren. Und Sie haben als ambitionierter Nobody eines der raren Tickets ergattert. Passend zum Festival-Charakter bekommen Sie mit stetig wachsendem Erfahrungspunkte-Konto farbige Armbänder, die Ihnen laufend neue Rennen eröffnen.

Motivation ohne Ende

Auf Sie warten einerseits klassische Rundkurs- und Punkt-zu-Punkt-Rennen, andererseits illegale Straßenrennen, bei denen Sie ordentlich Kohle gewinnen können, und außerdem Offroad- und Show-Rennen. Letztgenannte Events sind von Ihrem Bekanntheitsgrad abhängig. Dieser steigt, wenn Sie nicht nur gute Rennergebnisse einfahren, sondern auch möglichst spektakuläre Drifts, Sprünge oder Beinahe-Kollisionen hinlegen. Folgen Sie der Einladung zu so einer Veranstaltung, wartet ein Rennvergnügen der besonderen Art auf Sie: Ein Checkpoint-Rennen gegen einen Helikopter oder ein Flugzeug erlebt man selbst als gewiefter Konsolen-Rennfahrer recht selten. Abgefahren! Der Ideenreichtum der Entwickler geht aber noch weiter. Lassen Sie sich an unzähligen Stellen mit der höchstmöglichen Geschwindigkeit blitzen, nehmen Sie an speziellen Festival-Außenposten Stunt-, Foto- oder Trick-Challenges in Angriff oder fordern Sie andere KI-gesteuerte Rennfahrer spontan zu einem Rennen heraus. Viele tolle Ideen sorgen dafür, dass keine Langeweile aufkommt. Sie werden am laufenden Band belohnt und die Begeisterung reißt einfach nicht ab. Die Einbindung des aus **Forza Motorsport 4** bekannten Rivalen-Systems, das etwas an EAs Autolog-Funktion erinnert, motiviert zusätzlich. Dank eines Schnellreise-Systems können Sie sich außerdem den Weg zu einem Rennposten sparen. Allerdings macht das Erkunden des Straßennetzes jede Menge Spaß und man lernt die Rennstrecken mit zunehmendem Verlauf besser kennen.

Kleine, aber feine Auswahl

Die Auswahl an klassischen und modernen Fahrzeugen, reinras-



Auto gegen Flugzeug! Unfair? Mitnichten. Show-Events wie diese sind etwas Besonderes.



Das gemeine Volk ist auf einer spannenden Königsjagd.

sigen Rennmaschinen und Oldtimern ist mit knapp 130 Boliden nicht ganz so üppig ausgefallen wie bei **Forza Motorsport 4**, aber vollkommen ausreichend. Neue Flitzer besorgen Sie sich entweder beim Autohändler Ihres Vertrauens oder auf dem Xbox-Live-Marktplatz – gegen hart verdiente Credits oder Microsoft Points natürlich. Zusätzlich bekommen Sie in regelmäßigen Abständen auch eine bereifte Siegprämie. Zwar sind hier ebenfalls sehr schicke Teile dabei, aber die richtigen Schmuckstücke müssen Sie sich erarbeiten. Als besonderes Schmankerl warten in gut versteckten Scheunen neun ganz spezielle Schätzchen wie ein 1958er Aston Martin DBR1 oder ein 1954er Mercedes-Benz 300 SL Gullwing Coupé darauf, von Ihnen entdeckt und restauriert zu werden. Natürlich dürfen Sie auch wieder nach Lust und Laune an Ihrem Fuhrpark herumschrauben. Haben Sie noch Speicherdaten von **Forza 4** auf der Festplatte, können Sie diese in der Lackiererei abrufen und wiederverwenden.

Was die Spielbarkeit angeht, so haben die Entwickler den Spagat zwischen Arcade-Feeling und Simulationsanspruch mit Bravour geschafft. In der Standardeinstellung fühlt sich jedes Fahrzeug angenehm beherrschbar an. Zusätzlich können Sie die Steuerung durch diverse Fahrhilfen wie ABS, Traktionskontrolle, Lenk- und Bremsunterstützung perfekt an Ihre Ansprüche anpassen. Puristen deaktivieren ABS und Traktionskontrolle, stellen das Lenkverhalten auf „Simulation" um und erfreuen sich an der so geschaffenen Herausforderung. Mit einem Lenkrad wird das Ganze dann noch ein gutes Stück härter. Herrlich!

Im Netz geht's weiter

Neben der Singleplayer-Erfahrung gibt es natürlich auch in **Forza Horizon** einen Online-Modus, der bequem über das Pausenmenü angewählt werden kann. Auch hier erwarten euch die üblichen Verdächtigen unter den Rennarten, sprich Rund-, Punkt-zu-Punkt- und Straßenrennen.

Wer die Ernsthaftigkeit über Bord werfen möchte, darf sich mit den Fun-Modi „Katz und Maus", „Infiziert" und „König" vergnügen. Außerdem können Sie sich mit einer Gruppe von anderen Fahrern zum freien Erkunden der Karte an einem beliebigen Punkt treffen und – ähnlich wie in **Burnout Paradise** – diverse Koop-Herausforderungen in Angriff nehmen. Leider ist dies der einzige Modus, der den Open-World-Aspekt aufgreift, und somit bleibt doch einiges Potenzial ungenutzt. Das gilt auch für den Rest des Multiplayer-Modus: Standardkost!

Ein Traum

In technischer Hinsicht haben die Entwickler sehr gute Arbeit geleistet. Zwar läuft das ganze Geschehen nicht mehr mit 60 Fps, wie **Forza**-Fans es sonst gewohnt sind, sondern nur noch mit 30, dafür passt der Rest des Spiels. Die Umgebung wirkt wie aus einem Guss, die Fahrzeugmodelle sehen umwerfend schön aus. Die Lichteffekte können sich sehen lassen und die Framerate bricht zu keinem Zeitpunkt auch nur ansatzweise ein. Insgesamt ist **Forza Horizon** also durchaus ein optischer Leckerbissen geworden. Vor allem wenn die Sonne langsam untergeht und die Landschaft in ein warmes Rot taucht, wird die Renn-Action zweitrangig und jeder fängt an zu cruisen. Einfach traumhaft! Aber auch akustisch bleiben keine Wünsche offen. Die Motorengeräusche dröhnen kernig durch die 5.1-Anlage und auch die drei Radiosender verwöhnen die Ohren mit deftigen, Festival-kompatiblen Beats. Anders als in anderen Games passen hier sogar die Radio-DJs mit ihren lässigen Sprüchen. Klasse!

Infos zum Spiel



PREIS	Ca. € 60,-
USK-FREIGABE	Ab 6 Jahren
TERMIN	26.10.2012
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

Udo* meint

„Gratulation, das Experiment ist echt gelungen!"

Mein Vorurteil ▸ Ob es **Forza Horizon** mit dem Open-World-Konzept wirklich schaffen kann, der neue Star am Racing-Himmel zu werden?

Forza Horizon ist ein genialer und überaus motivierender Street-Racer, der sich vielfältig anpassen lässt und so für jeden Geschmack das Richtige bietet. Turn 10 und Playground Games ist das Experiment wirklich famos gelungen, denn der Titel ist ein wirklich cooles Straßenrennspiel geworden, das durch seine überaus frische Aufmachung und die massive spielerische Abwechslung für konstante Motivation sorgt. Nicht zu vergessen die tollen Tuningmöglichkeiten, der fette Soundtrack, die fantastisch modellierten Boliden und das packende Geschwindigkeitgefühl. Da kann man den fehlenden Splitscreen-Modus und das rein optische Schadensmodell schon fast vernachlässigen. Was die Ausrichtung des Gameplays angeht, haben die Entwickler mit **Forza Horizon** den perfekten Mittelweg zwischen Arcade-Feeling und Simulation gefunden und so einen Street-Racer für wirklich jeden Geschmack auf die Beine gestellt. Respekt!

* Udo Crnjak ist freier Autor für PC ACTION

Wertung

PRO

- Coole Festival-Aufmachung
- Tolles Fahrgefühl
- Stimmungsvolle Landschaft
- Langzeitmotivation ohne Ende

CONTRA

- Schadensmodell ziemlich mau
- Open-World-Aspekt online kaum genutzt

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
90	80

Während der Fahrzeugabschnitte müssen Sie den Zustand der Karre im Auge behalten.

Halo 4

90 % PC ACTION

Genre: Ego-Shooter | Entwickler: 343 Industries | Hersteller: Microsoft Studios

Text: Benjamin Kegel/Marc Brehme

Halo ist und bleibt ein episches Abenteuer – mit wenig überraschendem Gameplay.

Vier Jahre, sieben Monate und zehn Tage. So lange ist es her, seitdem sich der Master Chief nach dem dramatischen Ende der Handlung aus **Halo 3** an Bord der havarierten UNSC-Fregatte „Forward Unto Dawn" in den Kälteschlaf begeben hat, um auf Rettung zu warten. In **Halo 4**, das nicht mehr von Bungie, sondern von 343 Industries entwickelt wurde, wird er von seiner treuen KI-Begleiterin Cortana wieder wachgerüttelt: „Aufwachen, Chief! Ich brauche Sie!" Und nicht einmal fünf Minuten nach seinem Erwachen lässt der Master Chief auch schon die Kältekammer der Forward Unto Dawn hinter sich, um einem Alarmsignal der noch immer im Weltraum treibenden Fregatte nachzugehen. Das in zwei Teile zerfetzte Schiff war bereits frisch nach seinem Unfall in keinem besonders tollen Zustand, die knapp fünf Jahre, die es seitdem durch das eiskalte All gedriftet ist, haben der Dawn auch nicht gutgetan. Trotzdem findet der Chief zu seiner Überraschung einen ganzen Trupp von aggressiven Allianz-Aliens an Bord. Was wollen sie auf dem Schiff? Wonach suchen sie? Und was hat es mit dem seltsamen Scannerstrahl auf sich, der nicht müde wird, die UNSC-Fregatte zu durchleuchten? Der Blick des Master Chiefs richtet sich auf den Blutsväter-Planeten in der Nähe der Forward Unto Dawn – und was noch wesentlich gefährlicher ist: Der Blick eben dieses Planeten richtet sich auf die Menschheit …

Kein Blinzeln möglich

Halo ist weit mehr als irgendein Edel-Shooter mit Zukunftssetting, es war schon immer Microsofts grafischer Mittelfinger an all diejenigen, die der Xbox 360 jedes Jahr aufs Neue das Ende ihrer technischen Möglichkeiten bescheinigten. An dieser stolzen Tradition ändert auch Teil 4 nicht das Geringste: Leveldesign, Skydomes, Texturen, Objekte in der Spielwelt, Partikel- und Spezialeffekte – alles gehört mit zum Besten, was die aktuelle Konso-



Der Planet bricht in zwei Teile. Sie versuchen, im Ghost-Gleiter zu flüchten.


Cortanas Beziehung zum Master Chief steht im Zentrum von **Halo 4** – der treuen KI-Begleiterin unseres Helden geht es gar nicht gut.



Der Lichtschild bietet sich an, wenn Ihr Hauptschild streikt.

Per Prometheaner-Sicht entdecken Sie versteckte Feinde.

lengeneration zu leisten imstande ist. Noch einen drauf setzt neben dem epischen Soundtrack die optische Referenzklasse der virtuellen Charaktere. **Halo** ist ein Fest für die Augen – die Daumen haben dagegen traditionell etwas das Nachsehen: Auch wenn wohl kaum irgendein Gameplay an diese optische Pracht heranreichen könnte, fällt die Diskrepanz zwischen Grafik und Gehalt bei **Halo** immer wieder deutlich auf.

Feuerfrei, dann Feuer frei!

Der Master Chief schätzt keine großen Experimente, er bleibt seinen wenigen Features, etwa regenerativer Lebensenergie, treu. Werden Sie in einem der zumeist sehr offen gestalteten Feuergefechte schwer zusammengeschossen, springt das Warnsignal Ihrer Spartan-Kampfrüstung an und macht Ihnen den Vorschlag, doch bitte in die nächste Deckung zu hechten oder Ihr Heil in einem eleganten Ausweichtanz vor dem feindlichen Sperrfeuer zu suchen, um nach wenigen Sekunden Ihren Lebensenergie-Schild wieder voll aufgeladen zu haben. Die einzige Ausnahme bilden die Fahrzeugsequenzen, in denen Sie bei Panzern, Kampfjets und Co. neben dem Gesundheitszustand des Chiefs auch deren Hüllenintegrität im Auge behalten müssen.

Materialschlacht

In **Halo** ist weniger Präzision, dafür umso mehr Ausdauer am Abzug gefragt. Deshalb sollten Sie immer ein dickes Munitionspaket dabeihaben und außerdem wissen, woher Sie im Notfall von zwei leer geschossenen Waffen inmitten einer Feindgruppe schnell neue Argumentationsverstärker bekommen. All das ist nicht neu – wieder mal erhält **Halo 4** seinen Reiz eher durch verbissenes, wildes Management von Ressourcen mitten im Gefecht als durch das sonst genretypische möglichst exakte Handhaben eurer Waffen selbst: Im Kern geht es darum, aggressive Gegner, kollabierende Schutzschilde, konstanten Munitionsmangel und den daraus resultierenden schnellen Waffenwechsel auf einem stets hektischen Schlachtfeld irgendwie unter einen Hut zu bringen.

Kollisionsabfrage

Keine Panik: Das **Halo**-typische Patronenfressen bewegt sich immer noch locker im Rahmen. Das Spiel bereitet eine Menge Spaß, solange Sie diese fiktive Rettung unserer Sci-Fi-Galaxie nicht mit einem akkurat-authentischen Kriegsspiel verwechseln. Ein weitaus größeres Problem stellt die Hitpoint-Inflation im **Halo**-Universum dar. Und diese hängt mit dem rechten Arm Ihres Helden zusammen. Mit dem Ellenbogen des Master Chiefs können Sie einen vernichtenden und damit für unseren Geschmack zu übermächtigen Nahkampfangriff ausführen. Befindet sich ein Feind in Schlagdistanz, können Sie ihm mit Ihrem Ellenbogen einen Haken auf die Nieren versetzen, der den Eindruck vermittelt, das anvisierte Alien-Exponat hätte gerade eine leicht reizbare Railgun umarmt! Nuklearsprengköpfe? Gauss-Beschleuniger? Interplanetar ausgerichtete FLAK-Stellungen? Auf all diese Werkzeuge könnte die Erdregierung zur Abwehr marodierender Außerirdischer eigentlich verzichten: Suchen Sie sich einfach nur eine Kanone aus, die fett genug ist, um den Master Chief ins Weltall zu feuern – solange er dabei nur immer seinen Ellbogen nach vorne streckt, dürfte der Kollege selbst einen feindlichen Todesstern beim Aufprall mitten durchschlagen. Durch dieses seltsam anmutende Kräfteverhältnis Ihrer Offensivoptionen ist es tatsächlich eine nützliche Strategie, mit der eigentlich hochgezüchteten Partikelwaffe im Dauerfeuer auf einen Gegner zuzustürmen, um diesen mit einem vernichtenden Schlag unters Kinn schließlich final aus dem Weg zu räumen. Alternativ setzen Sie auf die richtig bösartigen Wummen wie das Scharfschützengewehr, die Bazooka oder die Verbrennungskanone. Diese monströsen Kaliber schalten einen Gegner im Fadenkreuz bereits nach ein oder zwei Schüssen aus – für **Halo**-Verhältnisse ein absoluter Affront, weswegen diese besagten Wummen auch nur selten den Weg in Ihre Hände finden.

Infos zum Spiel



PREIS	Ca. € 60,-
USK-FREIGABE	Ab 16 Jahren
TERMIN	06.12.2012
SPRACHE/TEXT	Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

Benjamin* meint

„Halo hat Kraft, Stolz, Stil und vor allen Dingen Würde."

Mein Vorurteil ▸ Ob es **Halo** schafft, dieses Mal mehr Mut für spielerische Inhalte zu finden und einen Schritt näher Richtung Perfektion zu gehen?

Es kommt selten vor, dass ein Spiel so viel Grafikpracht, so viel episches Selbstverständnis und so viel Sinn für Ästhetik, Stil und inhaltliche Kohärenz seinem grandios in Szene gesetzten Universum gegenüber mitbringt, gleichzeitig aber auf der spielerischen Ebene eigentlich so wenig Substanz zu bieten hat – **Halo** ist und bleibt ein schizophrenes Stück Software: Als Technik-Vorreiter und interaktiver Roman ist es ein atemberaubendes Kunstwerk, an dem man sich während der acht bis zehn Stunden umfassenden Solokampagne kaum sattsehen kann. Als Shooter ist **Halo 4** nicht viel mehr als ein robustes, aber eben unkreatives Malen nach Zahlen mit dem Sturmgewehr an der Schulter statt dem Pinsel in der Hand – wobei sich der vierte Teil noch nicht einmal traut, ein paar neue Farben mitzuliefern. Kurz gesagt: **Halo** bleibt **Halo**, auch zum Start seiner zweiten Karriere.

* Benjamin Kegel ist Autor bei unserem Schwestermagazin XBG Games

Wertung

PRO

- Baut der Inszenierung einen Tempel …
- … und geniale Grafik betet sie an!
- Stilsicher, ästhetisch, beeindruckend
- Eine Galaxie voll Mehrspielermodi
- Unterhaltsame Fahrzeugetappen

CONTRA

- Spielerisch einfach recht dünn

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
89	90

LESEFUTTER FÜR PC-SPIELER

Da es sich bei dieser Ausgabe der PC ACTION um die letzte handelt, entfällt verständlicherweise die Vorschau auf den kommenden Monat. Damit Sie aber weiterhin bestens über Neuerscheinungen und Trends im PC-Bereich informiert sind, legen wir Ihnen diese Fachmagazine ans Herz!



PC GAMES

Als Leser der PC ACTION sind Sie bei unserem großen Schwestermagazin PC Games hervorragend aufgehoben. Hier erwarten Sie monatlich erstklassige Vollversionen (in vielen Fällen sogar als Erstveröffentlichung), informative Vorschauartikel und ausführliche Tests zu allen wichtigen Spielen. Worauf warten Sie noch? Steigen Sie jetzt um!

PC GAMES MMORE

Mit **Mists of Pandaria** hat sich viel im Online-RPG **World of Warcraft** geändert. Die PC Games MMORE hilft Ihnen dabei, sich in der veränderten Welt zurechtzufinden und alle Features der vierten Erweiterung zu meistern. Die erfahrenen MMORE-Redakteure lotsen Sie durch Dungeons und Raids und verraten, was Sie beim Skillen Ihres Helden beachten müssen.





PC GAMES HARDWARE

Begriffe wie Multithreading, GPU-Framebuffer oder Abkürzungen wie HDAO und MSAA sind für Sie keine Fremdwörter? Dann ist unsere Schwesterzeitschrift PC Games Hardware genau das Richtige für Sie. Hier erfahren Sie jeden Monat alles über Tuning, Overclocking und aktuelle PC-Hardware.



Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA INTERNATIONAL AG
Verleger: Jürg Marquard

Verlag	Computec Media AG Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth E-Mail: leserbriefe@pcaction.de Internet: www.pcaction.de Telefon: +49 911 2872-100, Telefax: +49 911 2872-200

computec MEDIA

Vorstand	Albrecht Hengstenberg (Vorsitzender), Rainer Rosenbusch, Ingo Griebl
Chefredakteurin	Petra Fröhlich
Redaktionsleiter	Wolfgang Fischer (V.i.S.d.P.) verantwortlich für den redaktionellen Inhalt (Adresse siehe Verlagsanschrift)
Redaktion	Peter Bathge, Marc Brehme, Sascha Lohmüller, Stefan Weiß
Mitarbeiter dieser Ausgabe	Udo Crnjak, Viktor Eippert, Robert Horn, Benjamin Kegel, Michael Kister Marco Leibetseder, Toni Opl, Daniel Rückleben, Felix Schütz, Sebastian Stange, Katharina Trautvetter
Redaktion (Videos)	Stefanie Schetter, Dominik Schmitt
Redaktionsassistenz	Yves Nawroth
Redaktion Hardware	Daniel Möllendorf, Frank Stöwer
Lektorat	Margit Koch-Weiß (Ltg.), Birgit Bauer, Claudia Brose, Ina Hulm, Esther Marsch, Heidi Schmidt, Natalja Schmidt
Layout	Sebastian Bienert (Ltg.), Philipp Heide, Monika Jäger, Silke Laurig, Jasmin Sen
Bildredaktion	Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff
Titelgestaltung	Sebastian Bienert
DVD	Jürgen Melzer (Ltg.), Thomas Dziewiszek, Daniel Kunoth, Michael Schraut, Alexander Wadenstorfer
COO	Hans Ippisch
Vertrieb, Abonnement	Werner Spachmüller (Ltg.), Nikolaus Krier
Marketing	Jeanette Haag, Iris Manz
Produktion	Martin Closmann (Ltg.), Jörg Gleichmar

www.pcaction.de

Chefredakteur Online	Florian Stangl
Entwicklung	Markus Wollny (Ltg.), Aykut Arik, René Giering, Tobias Hartlehnert
Webdesign	Tony von Biedenfeld

Anzeigen

	CMS Media Services GmbH Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Anzeigenleiter	Gunnar Obermeier verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift
Anzeigenberatung Print	René Behme: Tel.: +49 911 2872-152; rene.behme@computec.de Peter Elstner: Tel.: +49 911 2872-252; peter.elstner@computec.de Gregor Hansen: Tel: +49 221 2716-257; gregor.hansen@computec.de Bernhard Nusser: Tel.: +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de Alto Mair: Tel.: +49 911 2872-144; alto.mair@computec.de
Anzeigenberatung Online:	freeXmedia GmbH Deelbögenkamp 4c, 22297 Hamburg Telefon: +49 40 51306-650; Fax. +49 40 51306-960 E-Mail: werbung@freexmedia.de
Anzeigendisposition:	anzeigen@computec.de
Datenübertragung via E-Mail:	anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 25 vom 01.01.2012

ISSN/Vertriebskennzeichen 0946-6290/B 50027

Vertrieb: DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Düsternstr. 1-3, 20355 Hamburg, Internet: www.dpv.de
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen



Marquard Media

Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES MMORE, PC GAMES HARDWARE, PC ACTION, BUFFED, X3, PLAY 3, GAMES & MORE, GAMES AKTUELL, N-ZONE, XBG GAMES, PLAY BLU
Internationale Zeitschriften: Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, HOT, PLAYBOY, CKM, VOYAGE
Ungarn: JOY, SHAPE, ÉVA, IN STYLE, PLAYBOY, CKM


JEDES SPIEL EIN TREFFER!
Zielsicher
zum passenden Spiel!
REMANUM
GREPOLIS
ELSWORLD
MYSTICAL LAND
BATTLESTAR GALACTICA
REBORN HORIZON
REBORN HORIZON
JETZT GRATIS-ITEMS SICHERN!
ALLES ZU REBORN HORIZON UND ANDEREN TOP-BROWSERGAMES AUF
browserhits.de
JEDES SPIEL EIN TREFFER!



VERÖFFENTLICHUNGSDATUM
12·02·2013

Die Wii U™-Verpackung befindet sich noch in der Entwicklung und unterliegt Änderungen.

BEKÄMPFE DEINE ANGST!